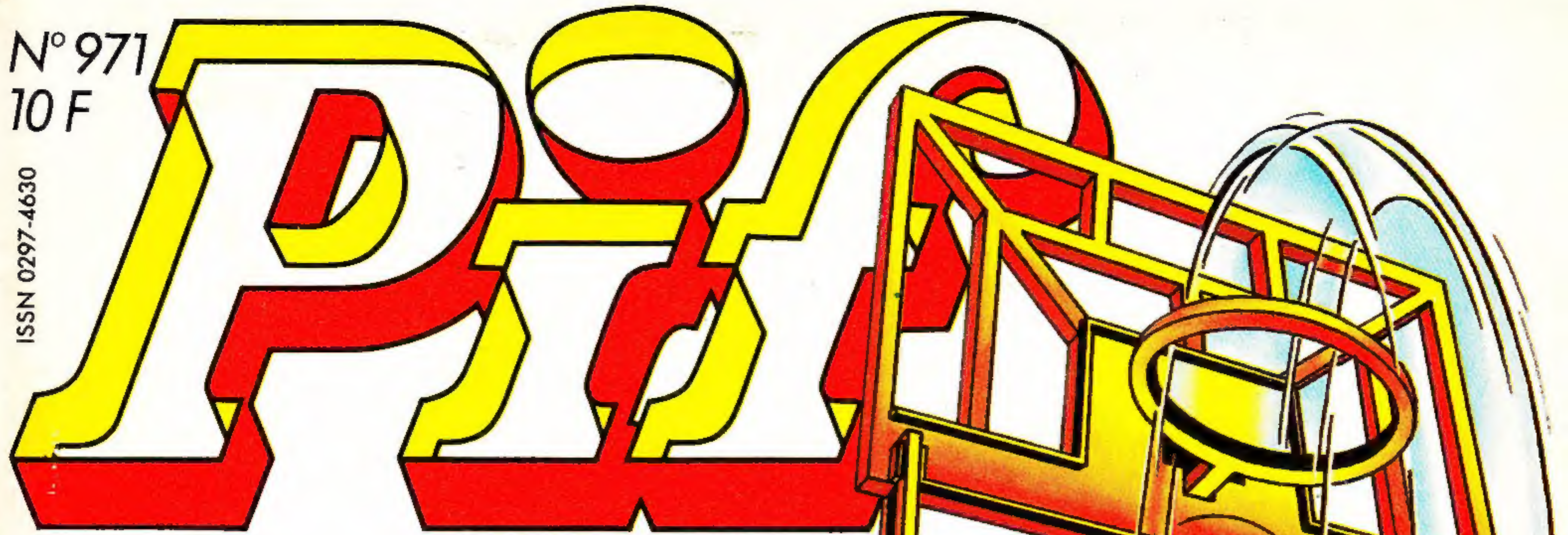


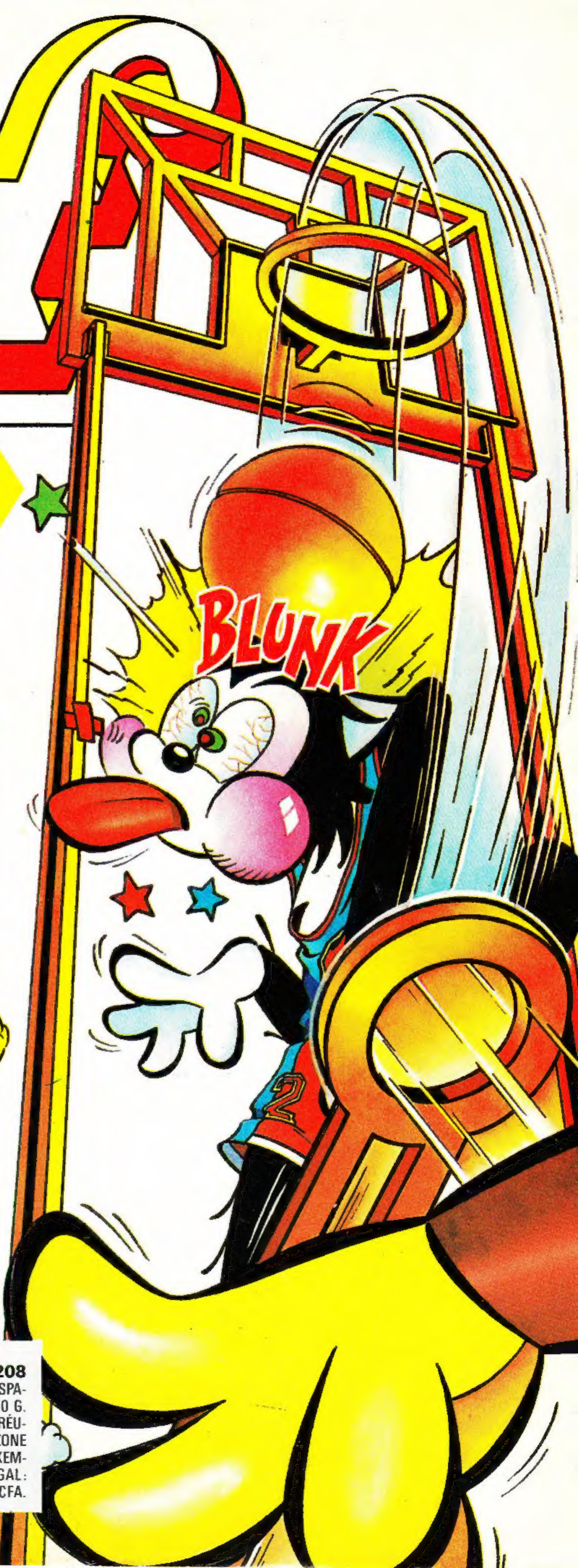
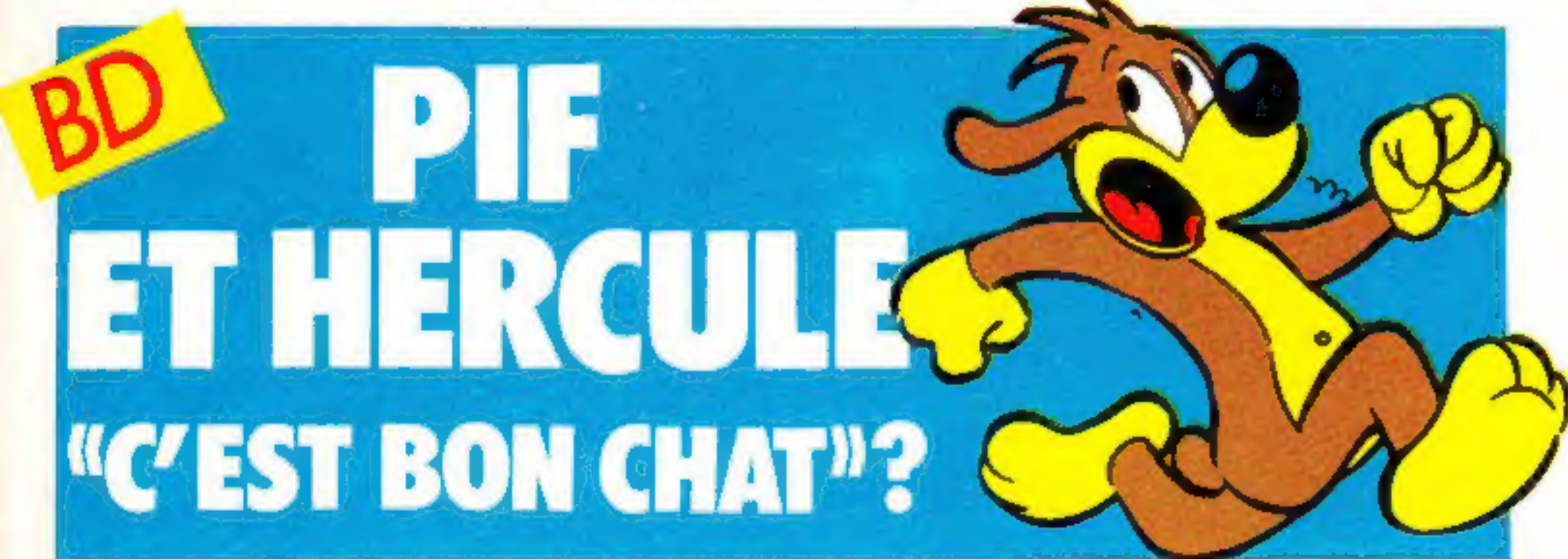
N° 971  
10 F

ISSN 0297-4630

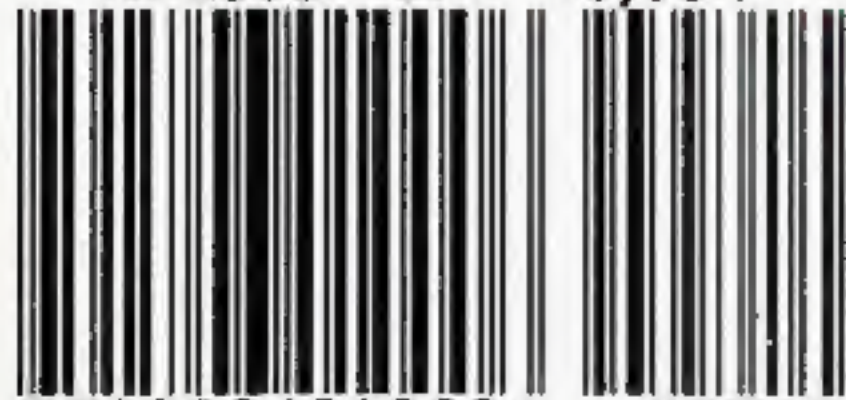


TON GADGET

# LE BASKET DE TABLE



M 2806 - 971 - 10,00 F



3792806010006

09710

HEBDOMADAIRE 43<sup>e</sup> ANNÉE - 2208

FRANCE: 10 F. ALGÉRIE: 7 DA. BELGIQUE: 68 FB. ESPAGNE: 425 PTAS. CANADA: \$ 1,95. HAÏTI: 12,80 G. MAROC: 10 DH. SUISSE: 3 FS. TAHITI: 230 CFP. LA RÉUNION, GUYANE, ANTILLES: 11 FF. AUTRES PAYS ZONE FRANC: 650 CFA. TUNISIE: 950 MILLIMES. LUXEMBOURG: 68 FL. CÔTE D'IVOIRE: 700 CFA. SÉNÉGAL: 550 CFA. CAMEROUN: 650 CFA. GABON: 650 CFA.



**De nouvelles  
techniques  
entrent en jeu.**



LEGO TECHNIC, ce sont aujourd'hui des engrenages, des pistons, des moteurs, des pneumatiques, des différentiels... Pour reproduire fidèlement de nombreux modèles, et en inventer encore plus.

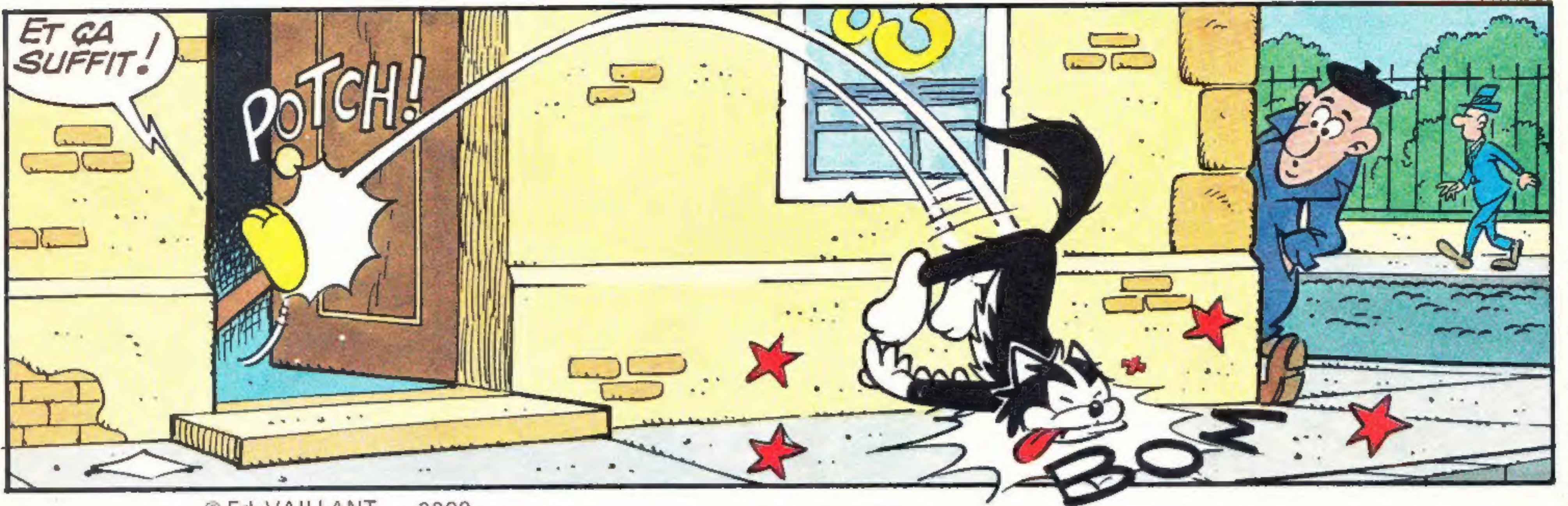
Chaque boîte permet de réaliser plusieurs modèles différents, et en plus, LEGO TECHNIC a créé un personnage entièrement articulé, qui participe aux aventures de tous ces modèles.



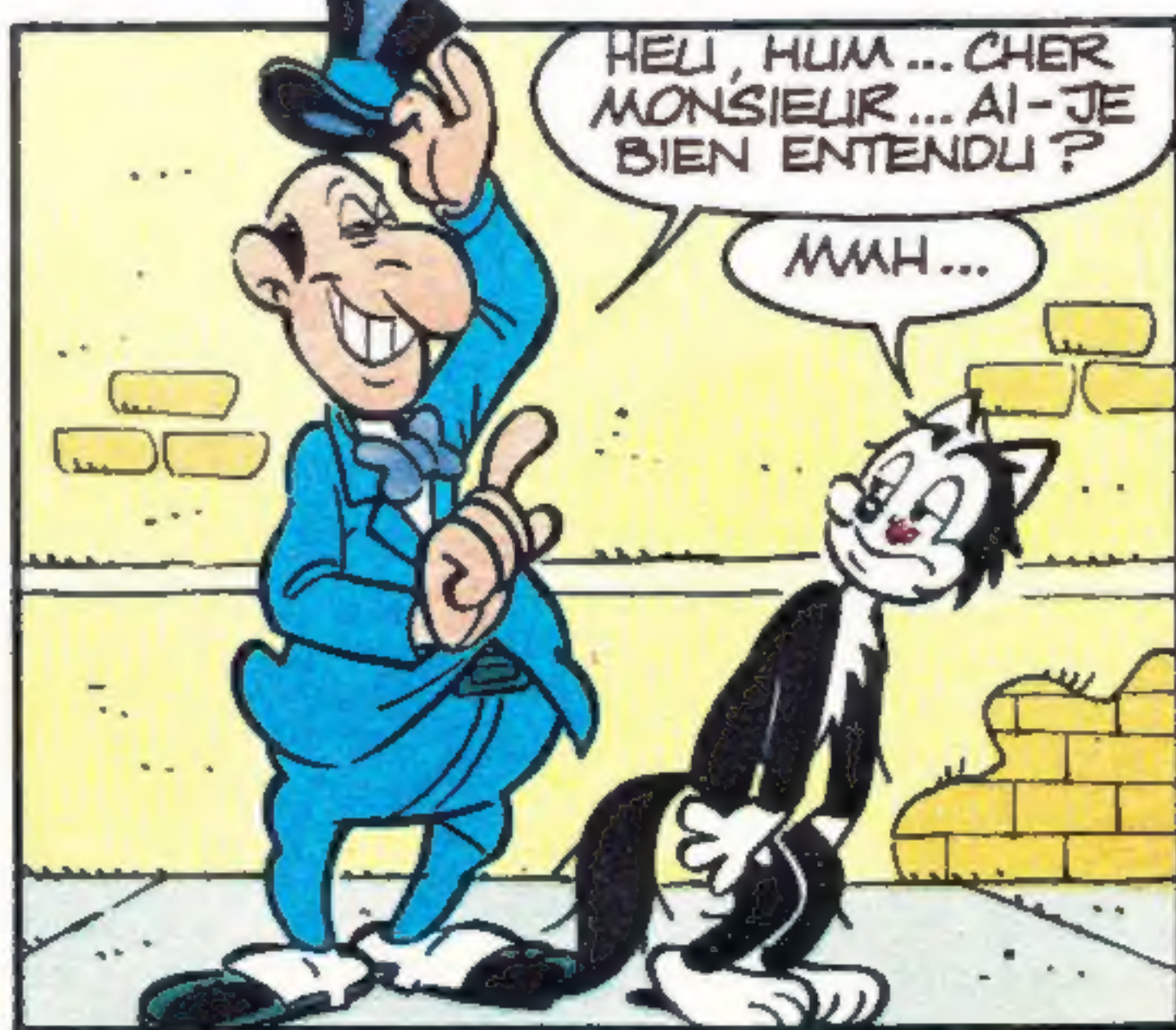
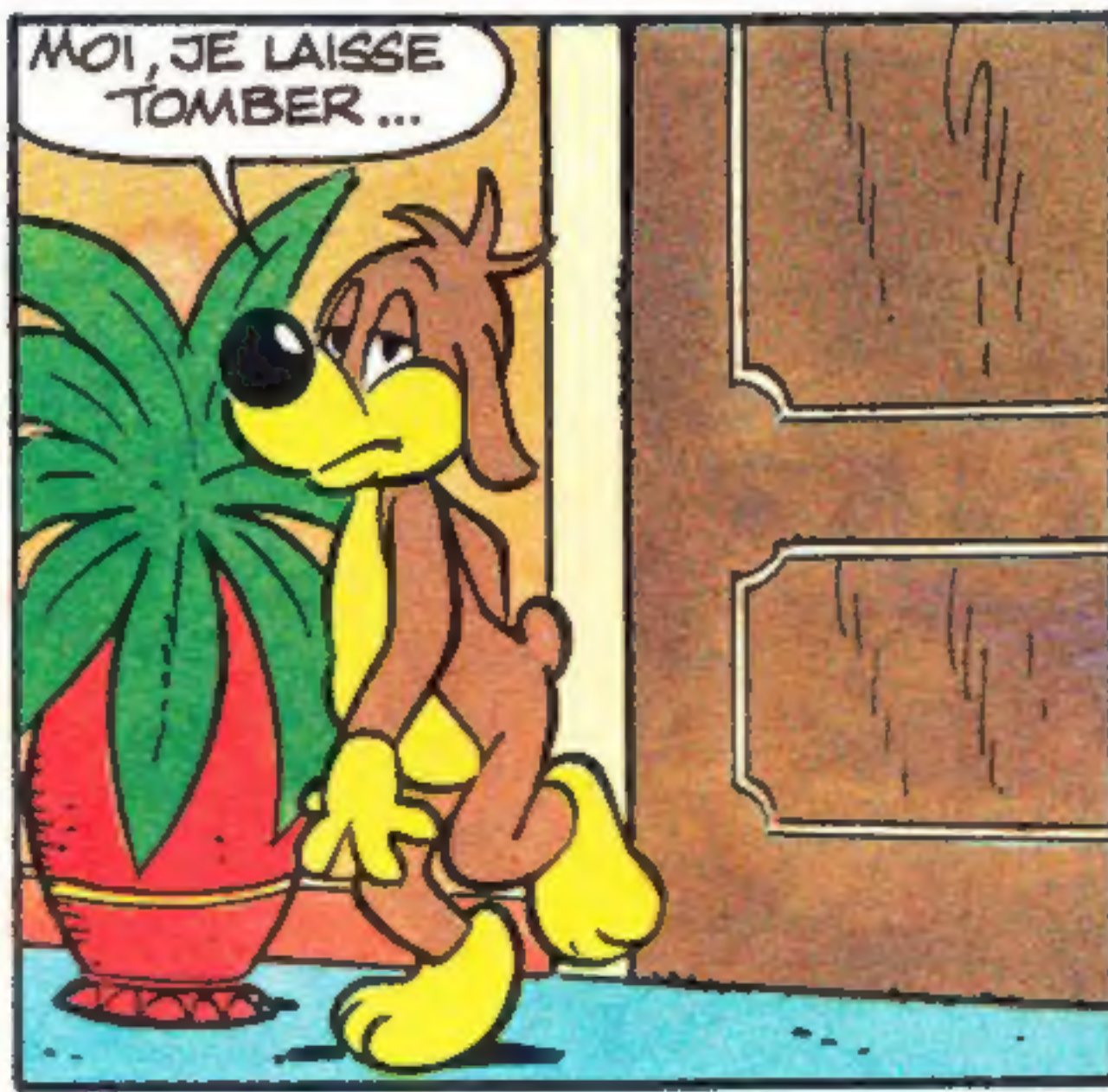
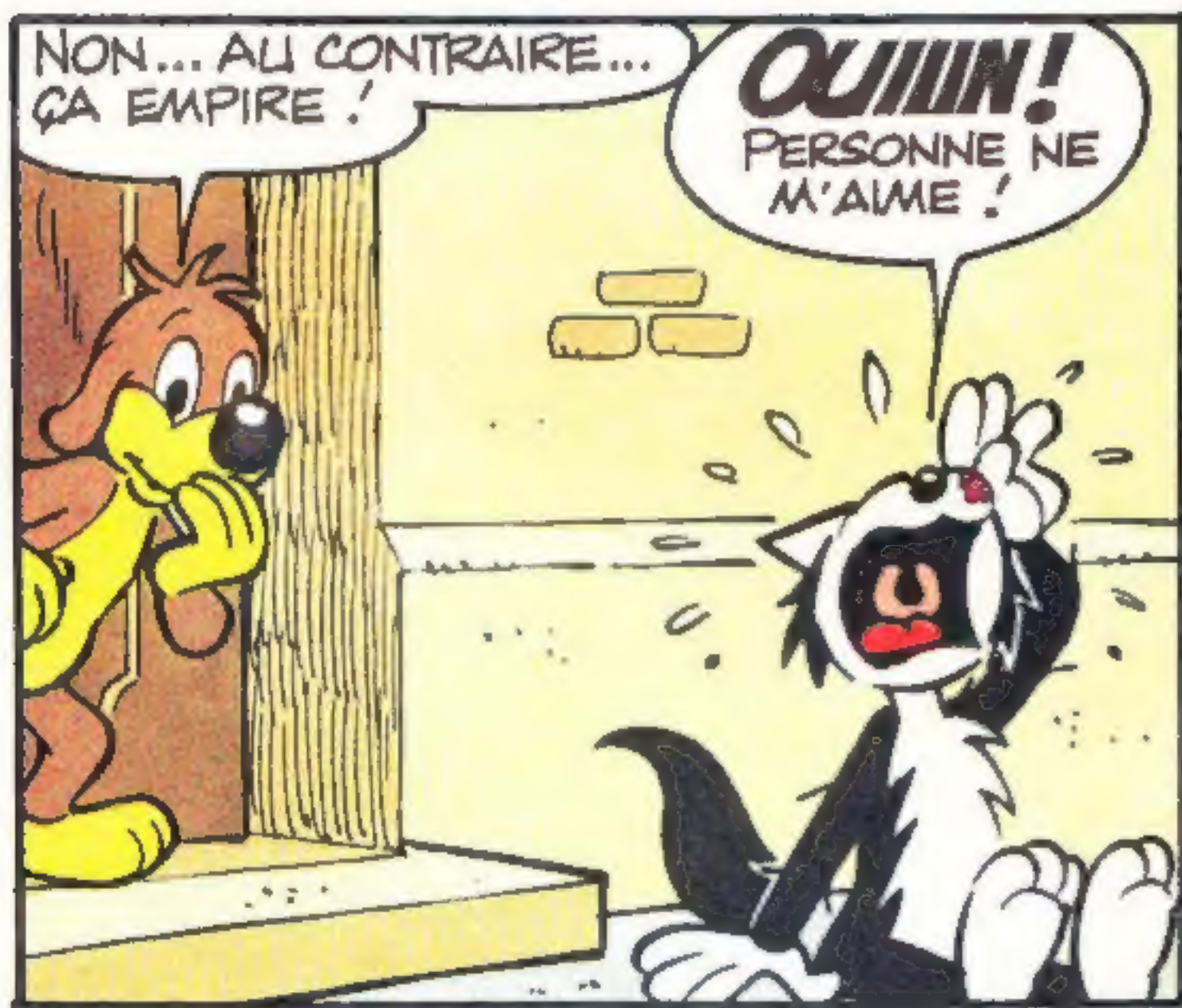
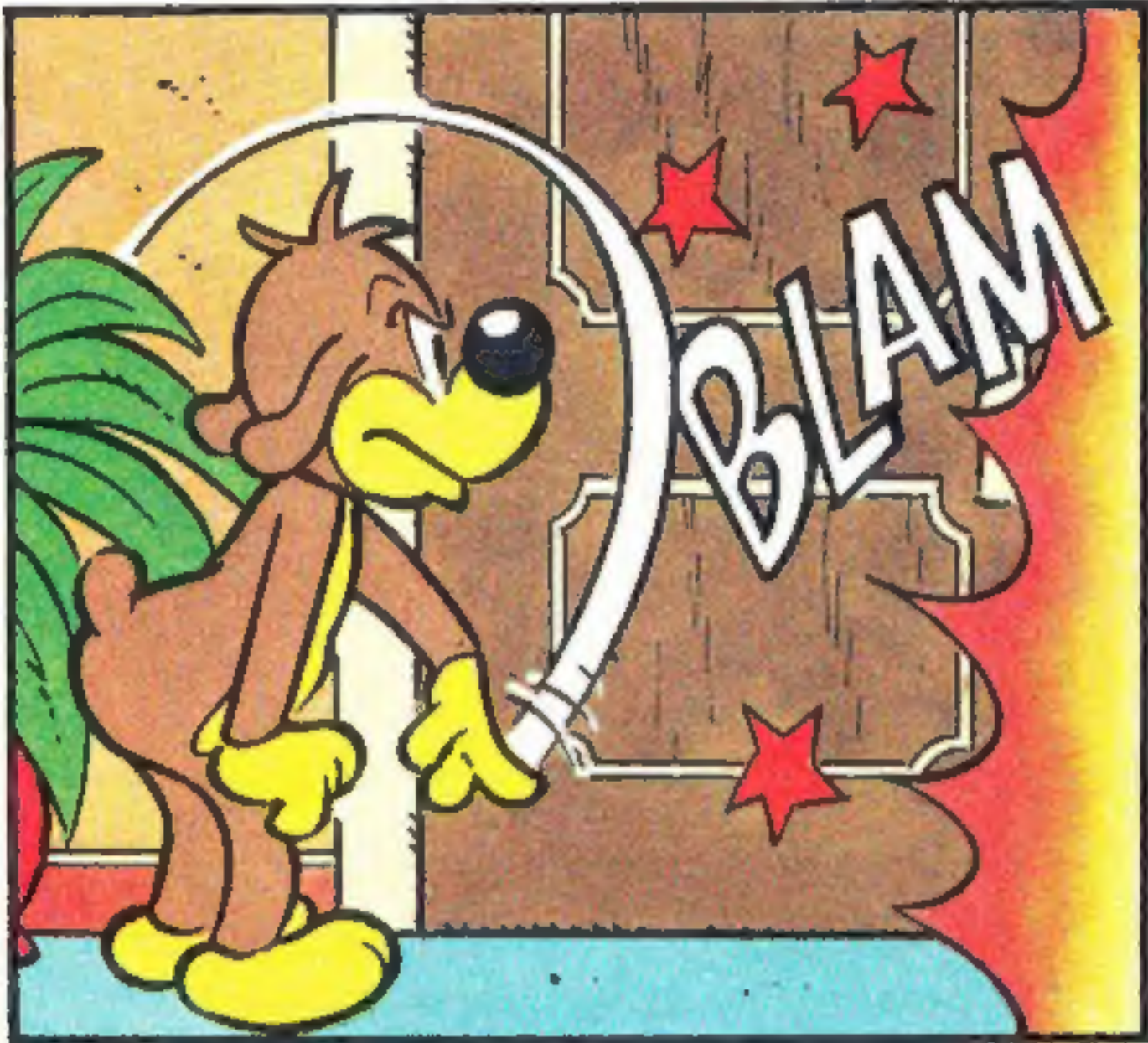
**Technic**

**Moi j'ai la technique.**

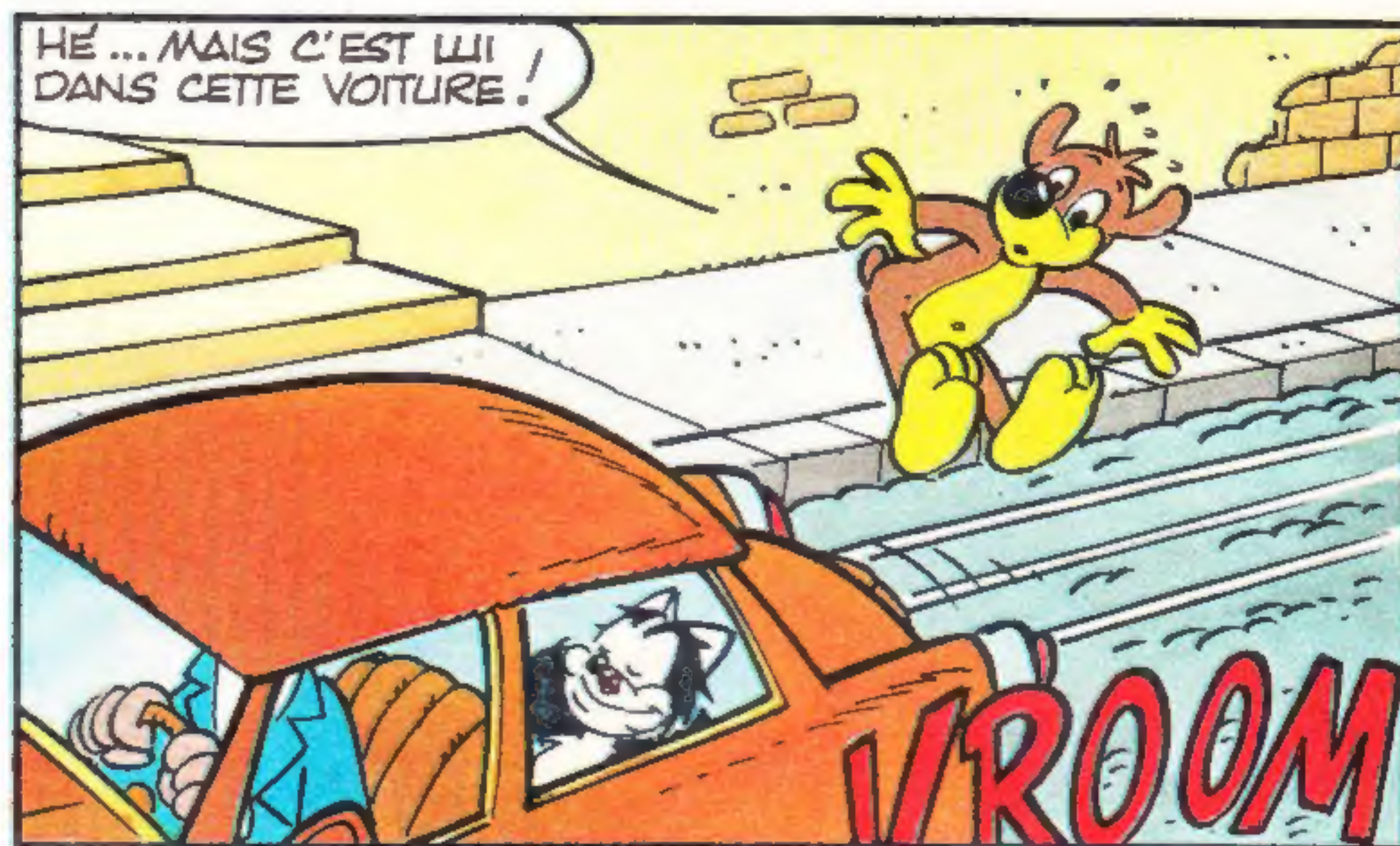




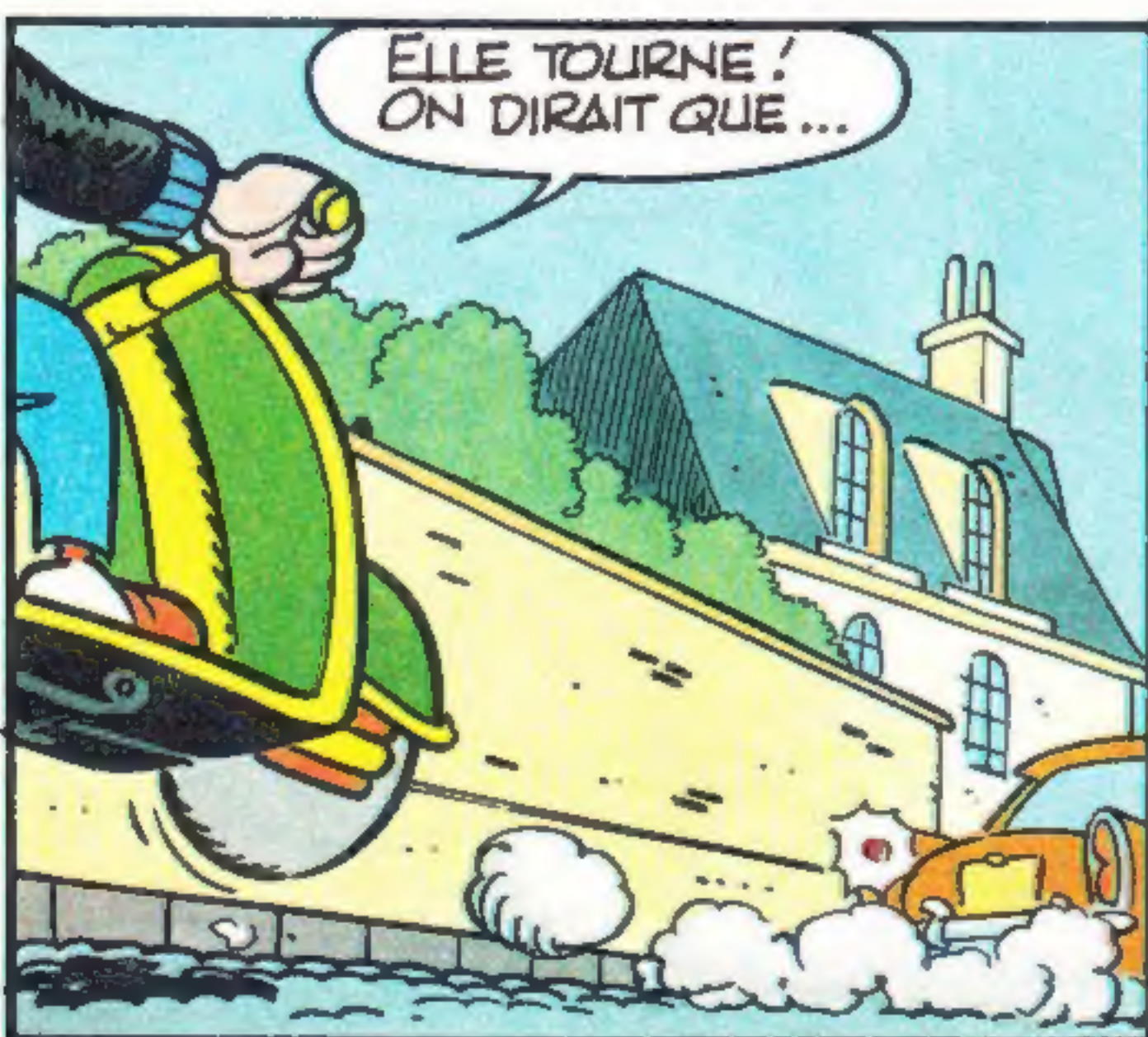
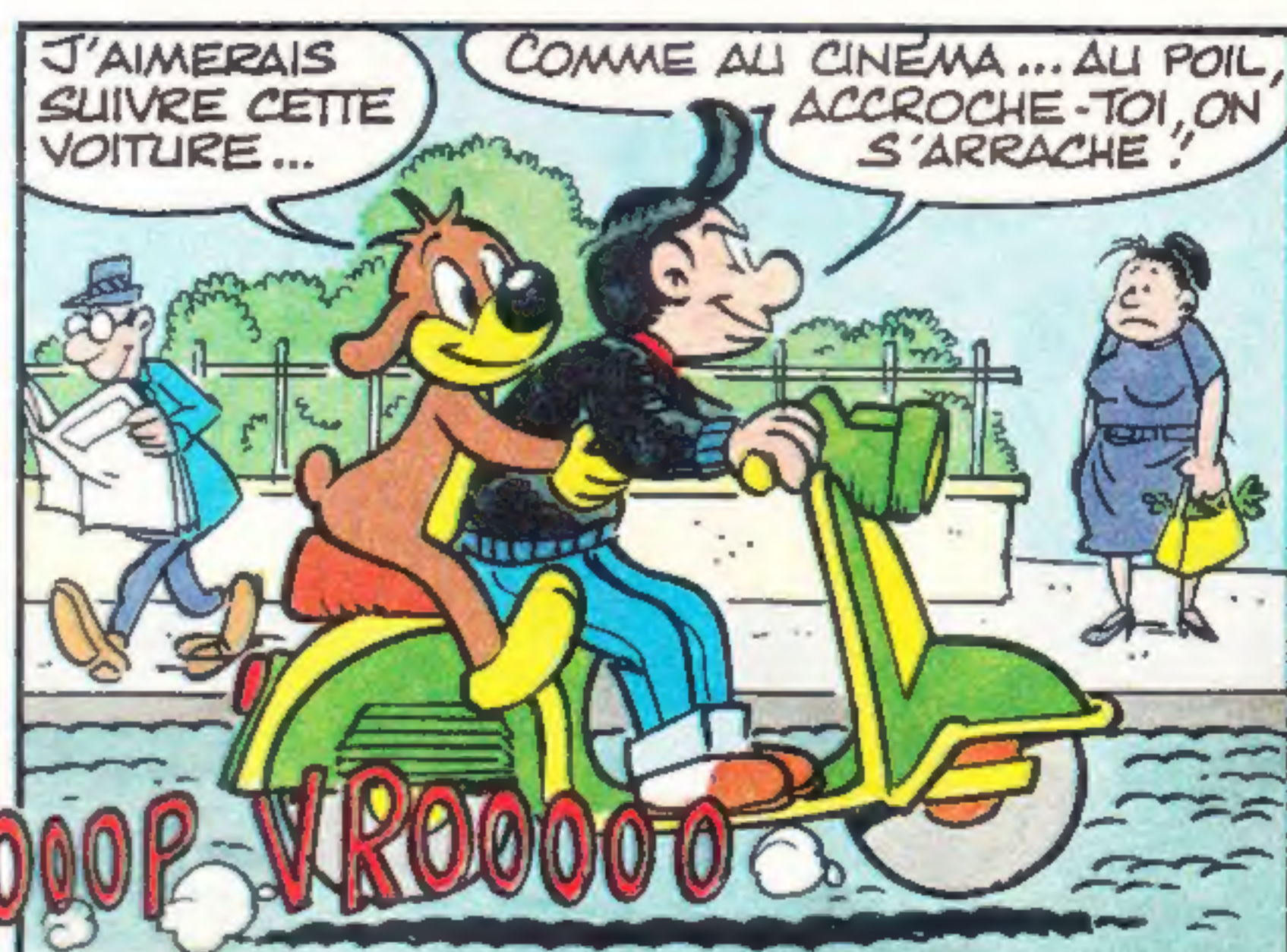
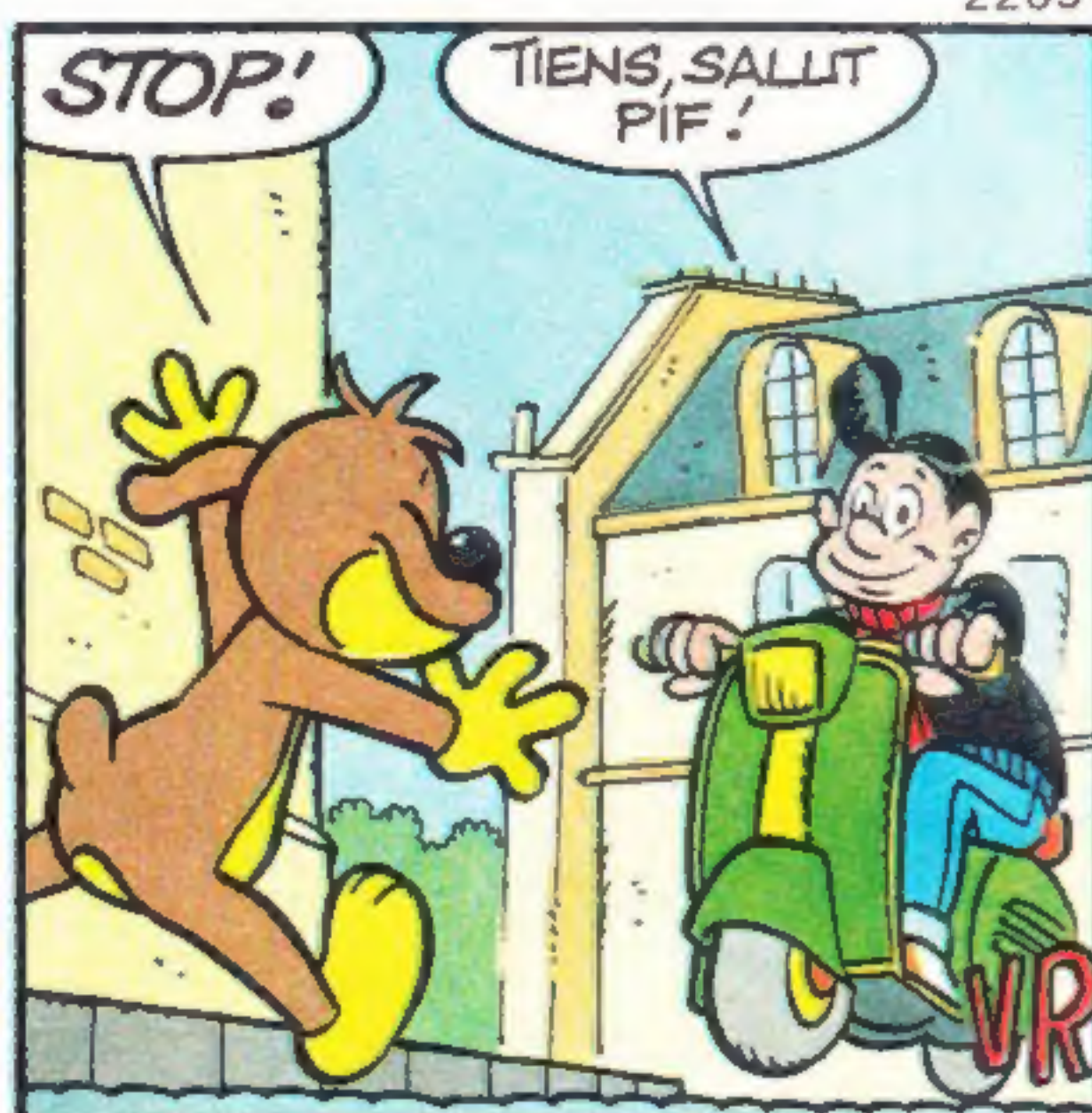
© Ed. VAILLANT 2209



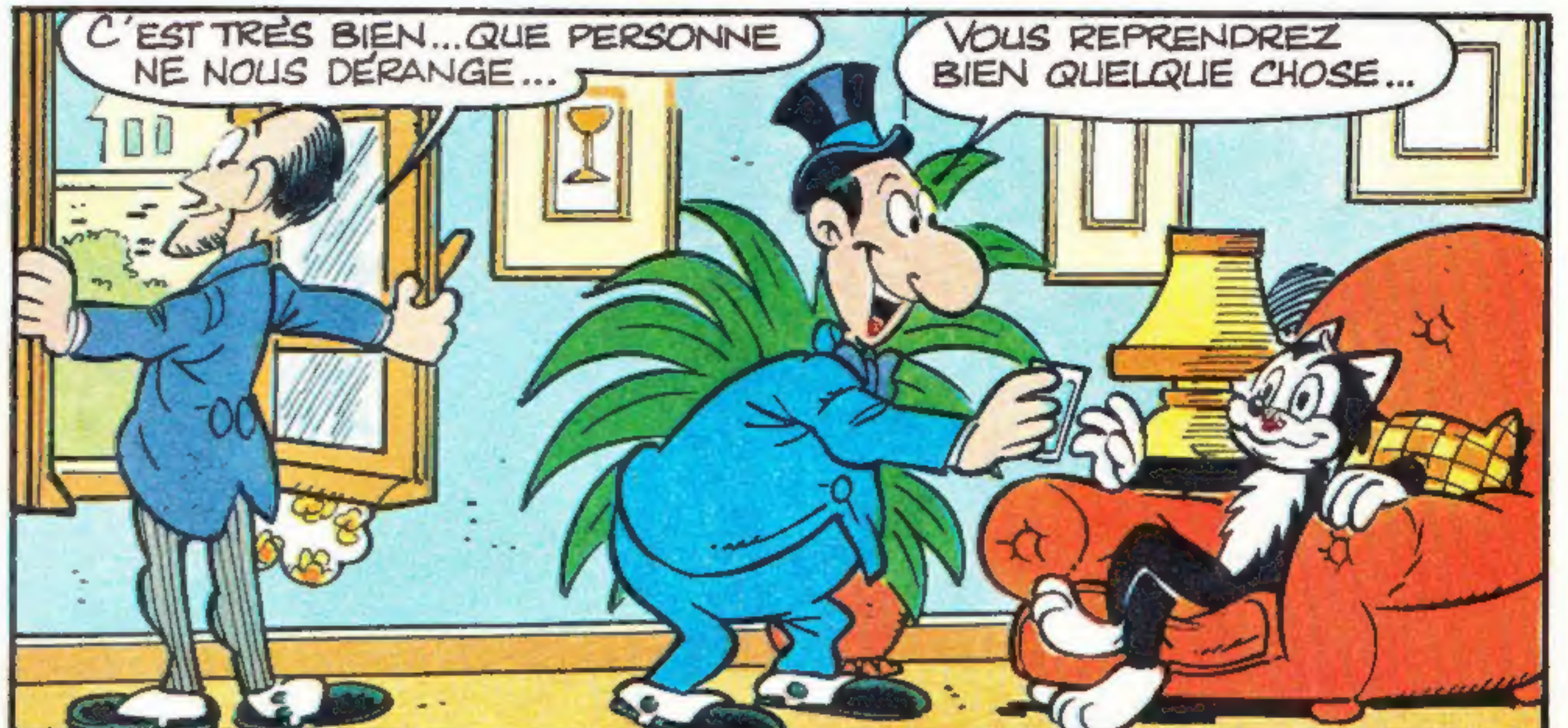
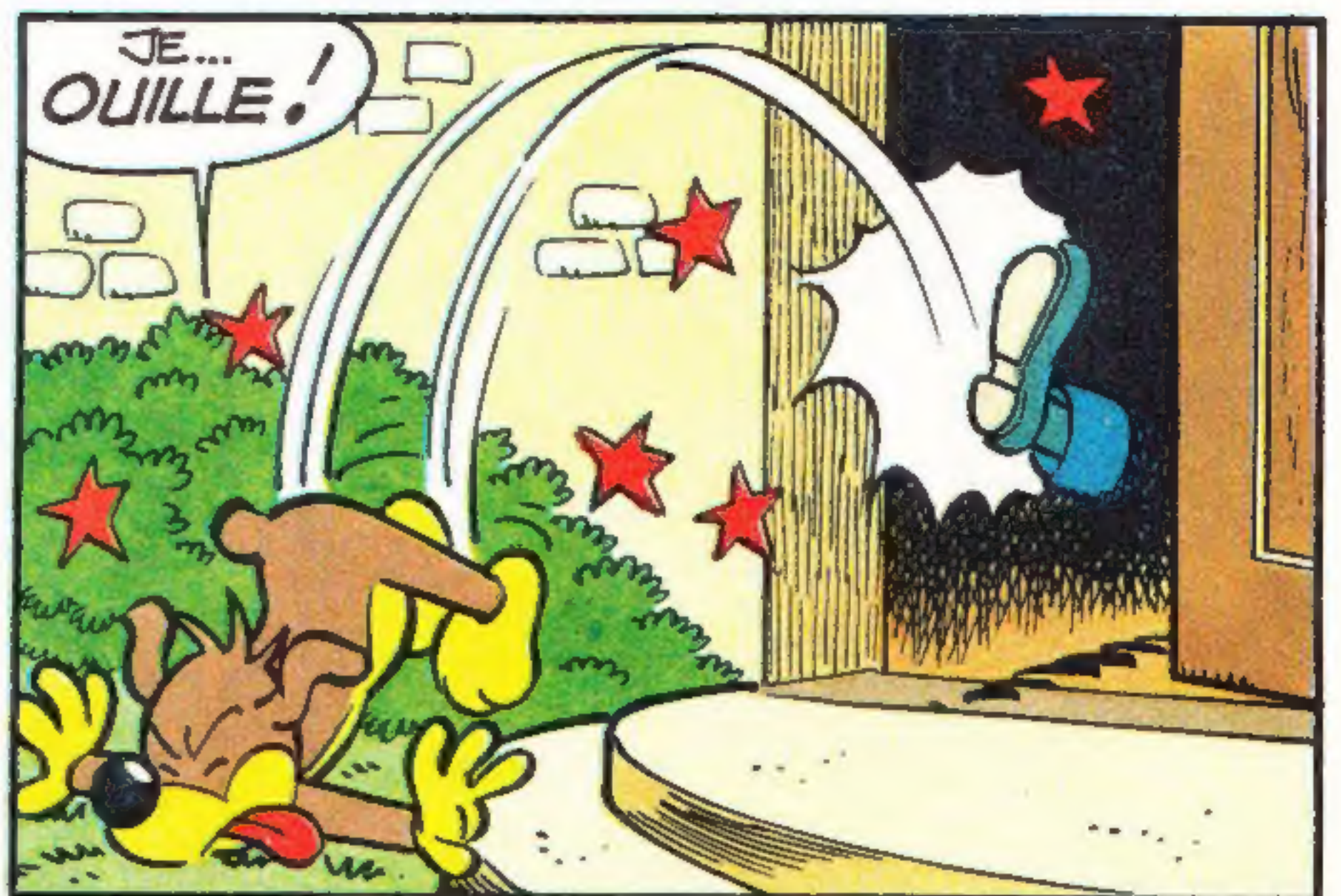




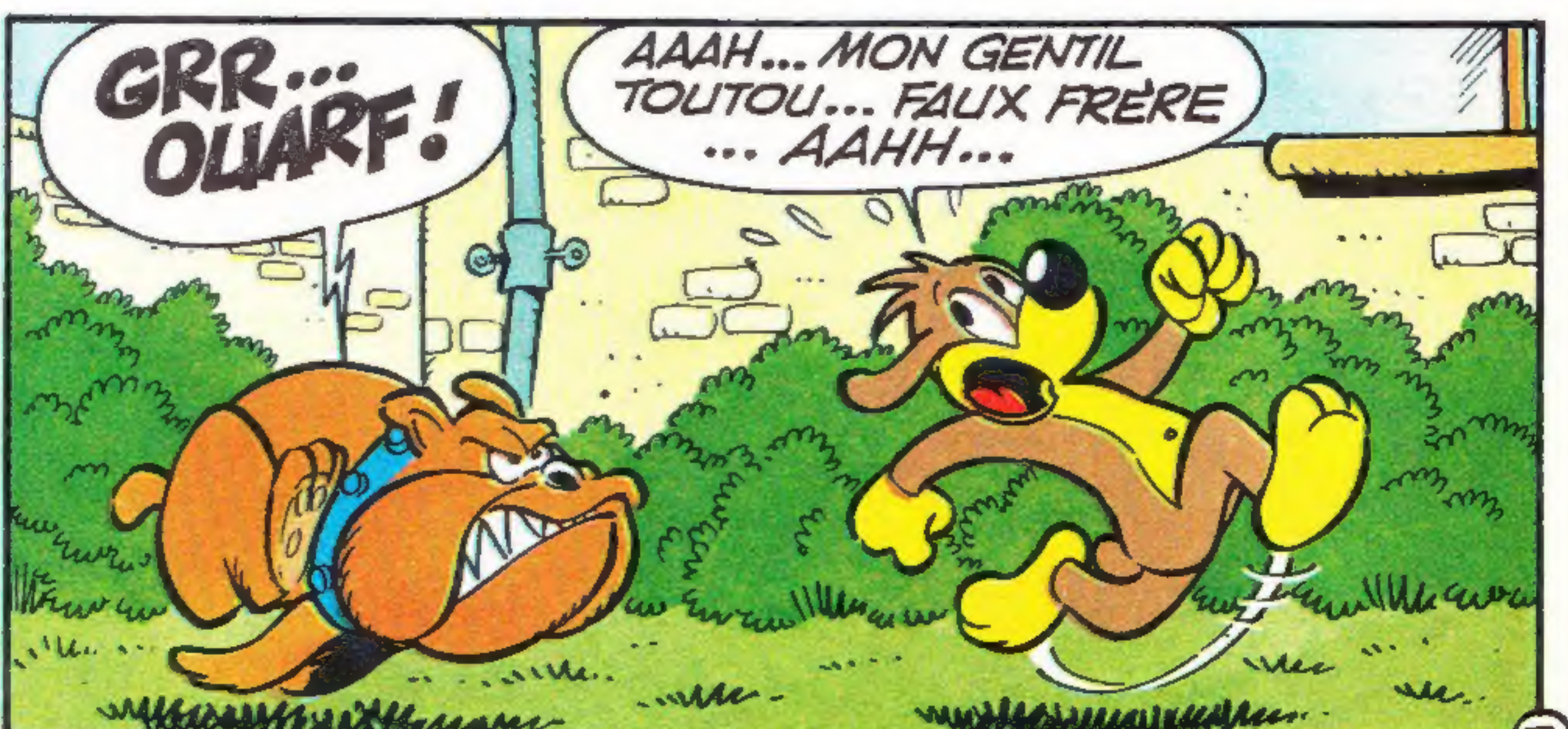
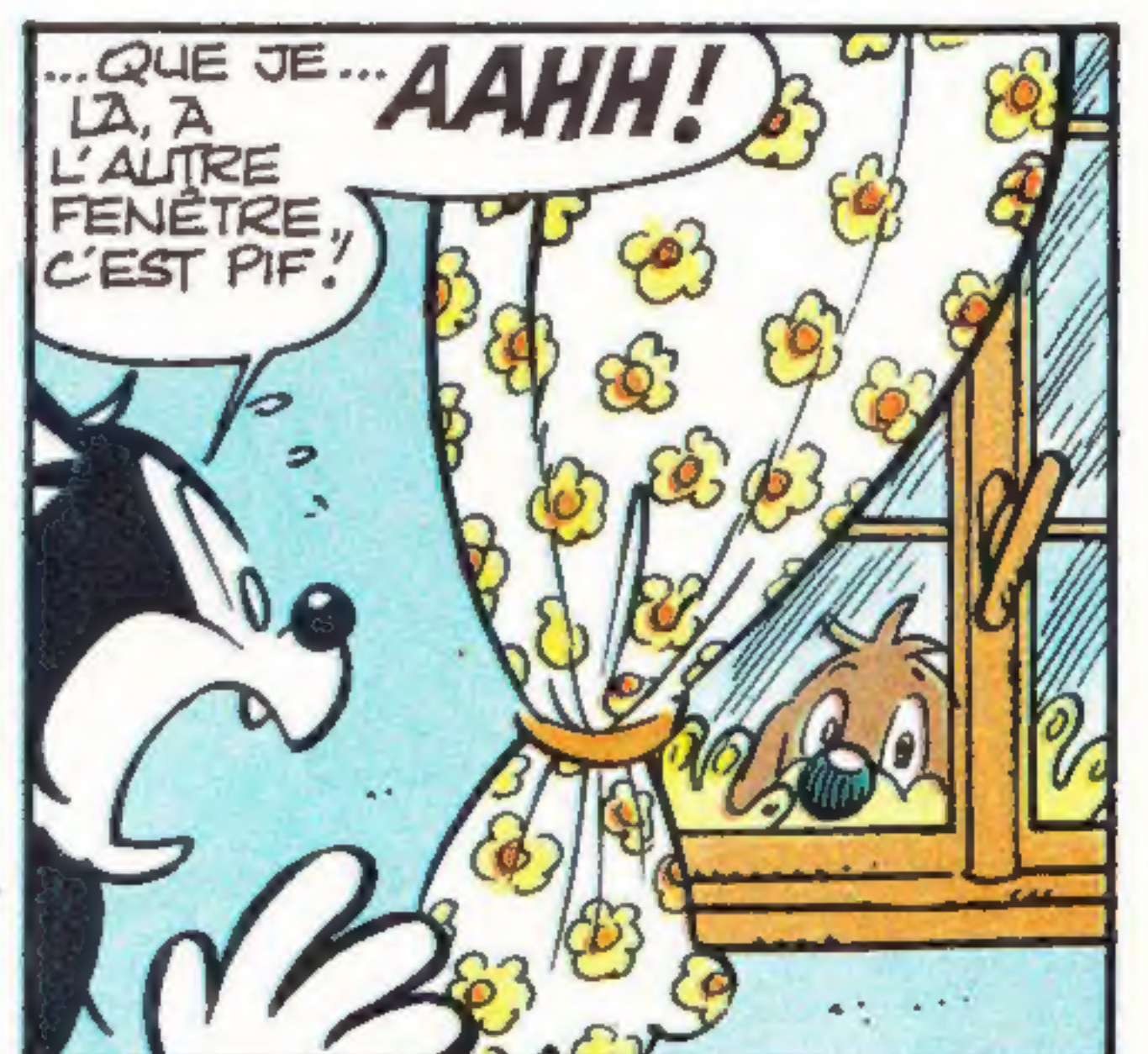
2209



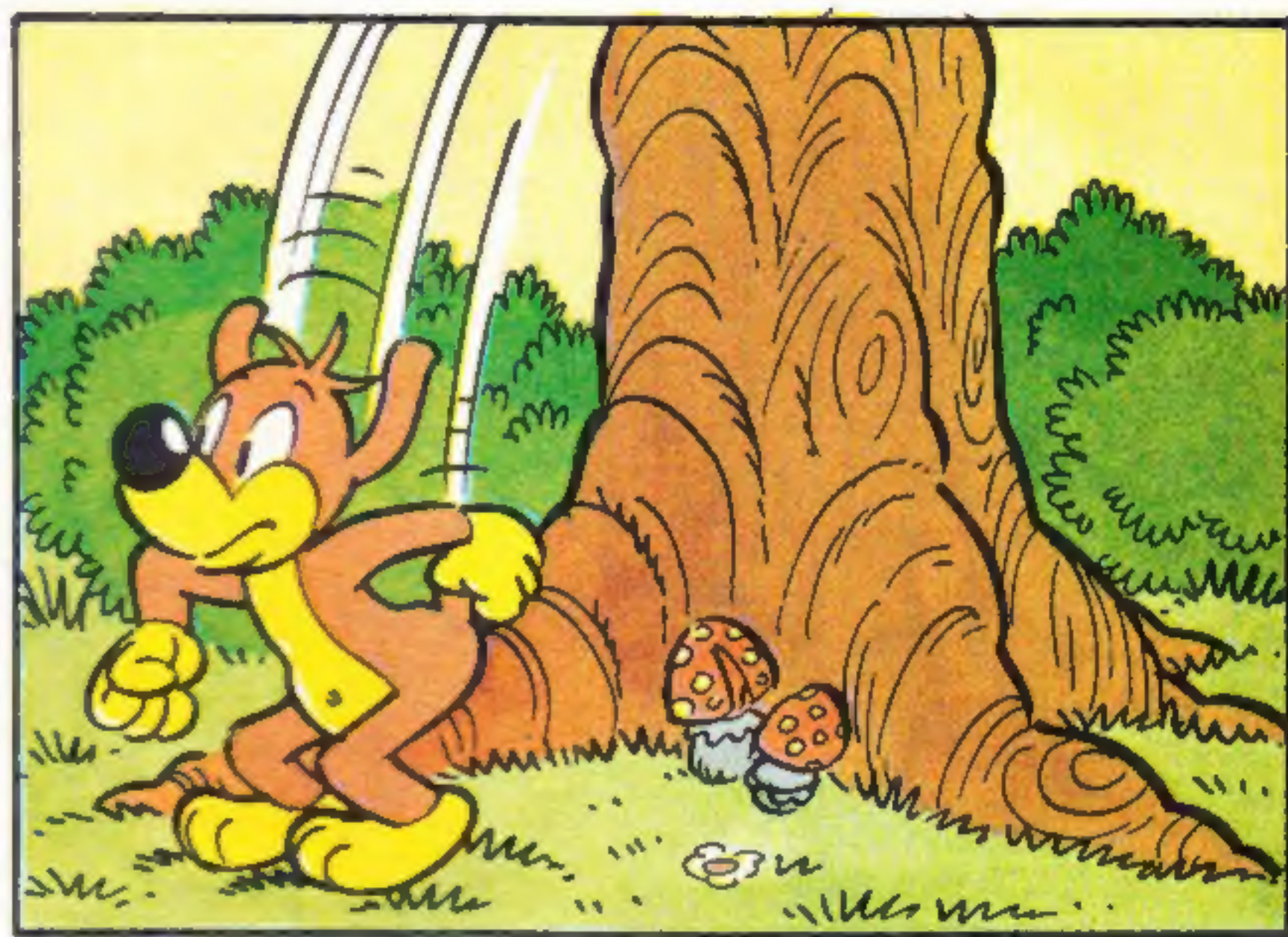
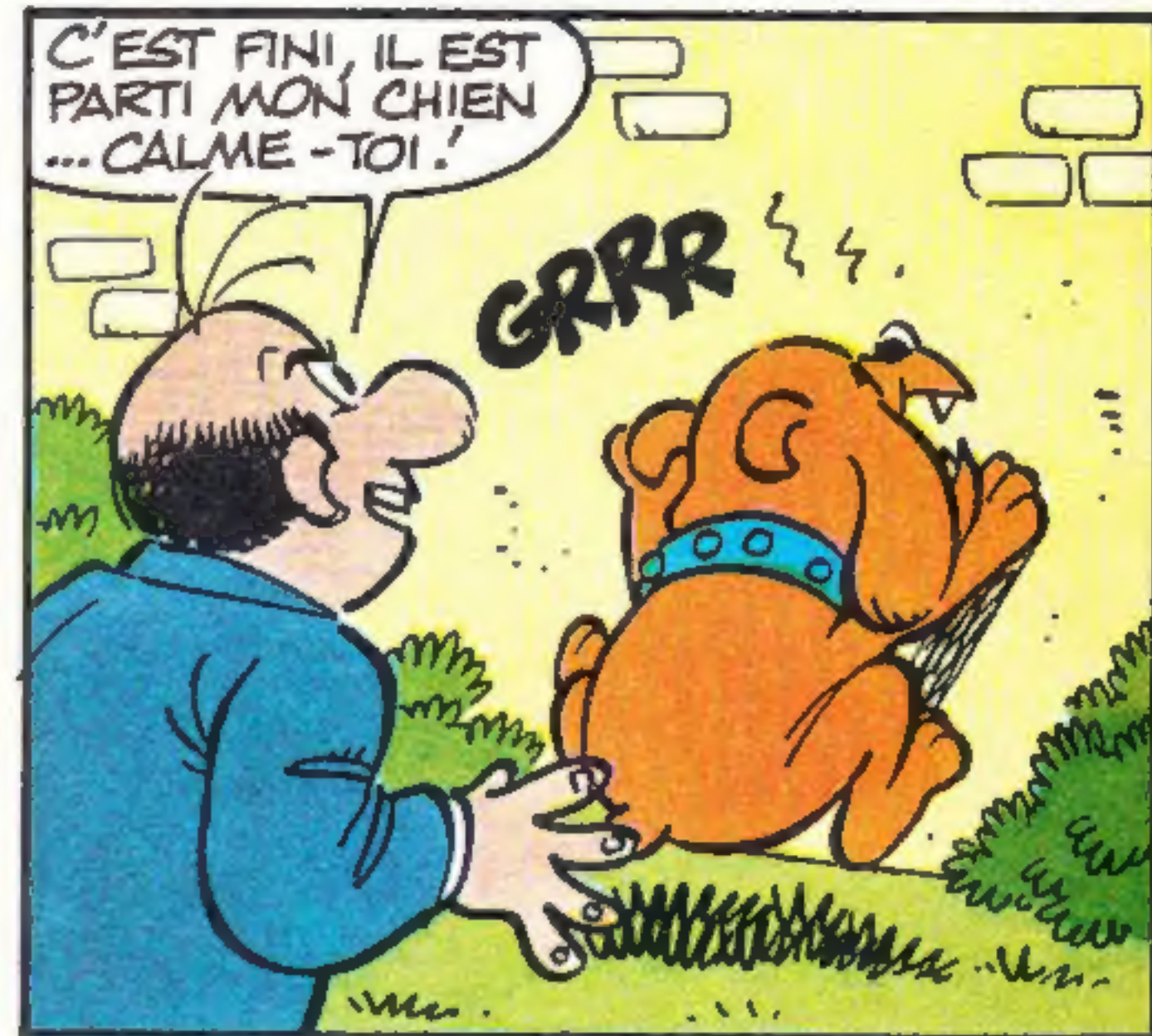




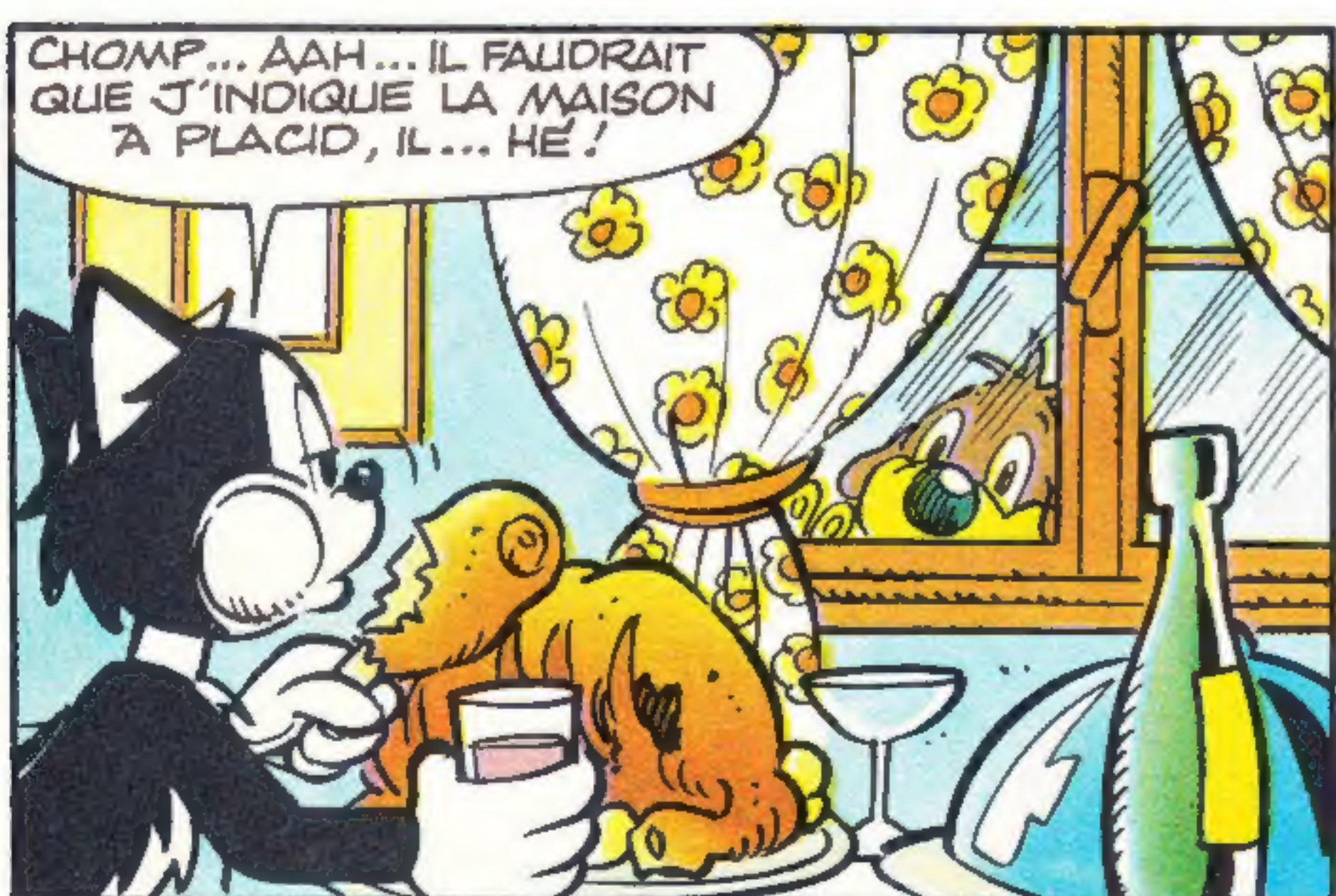
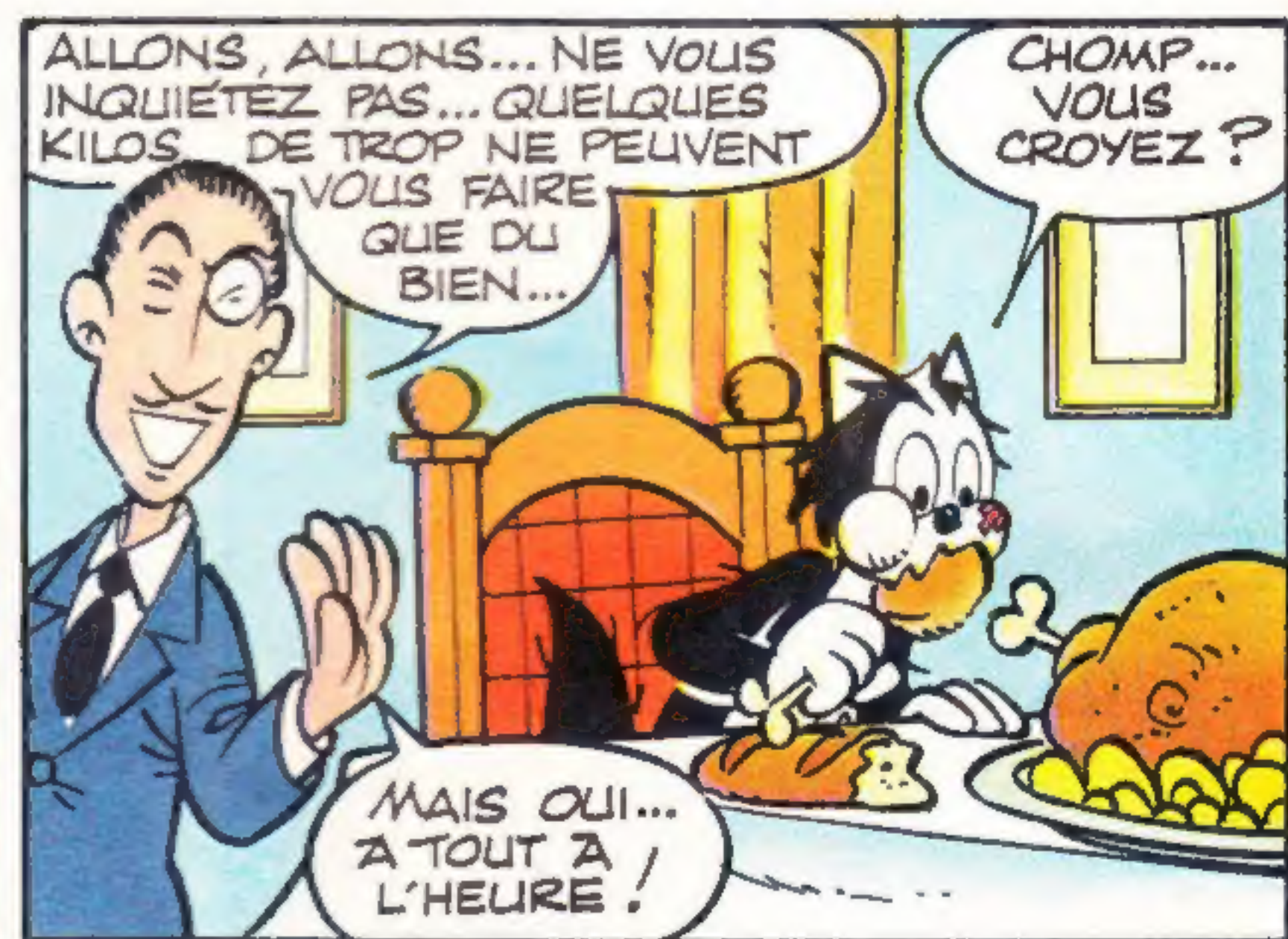
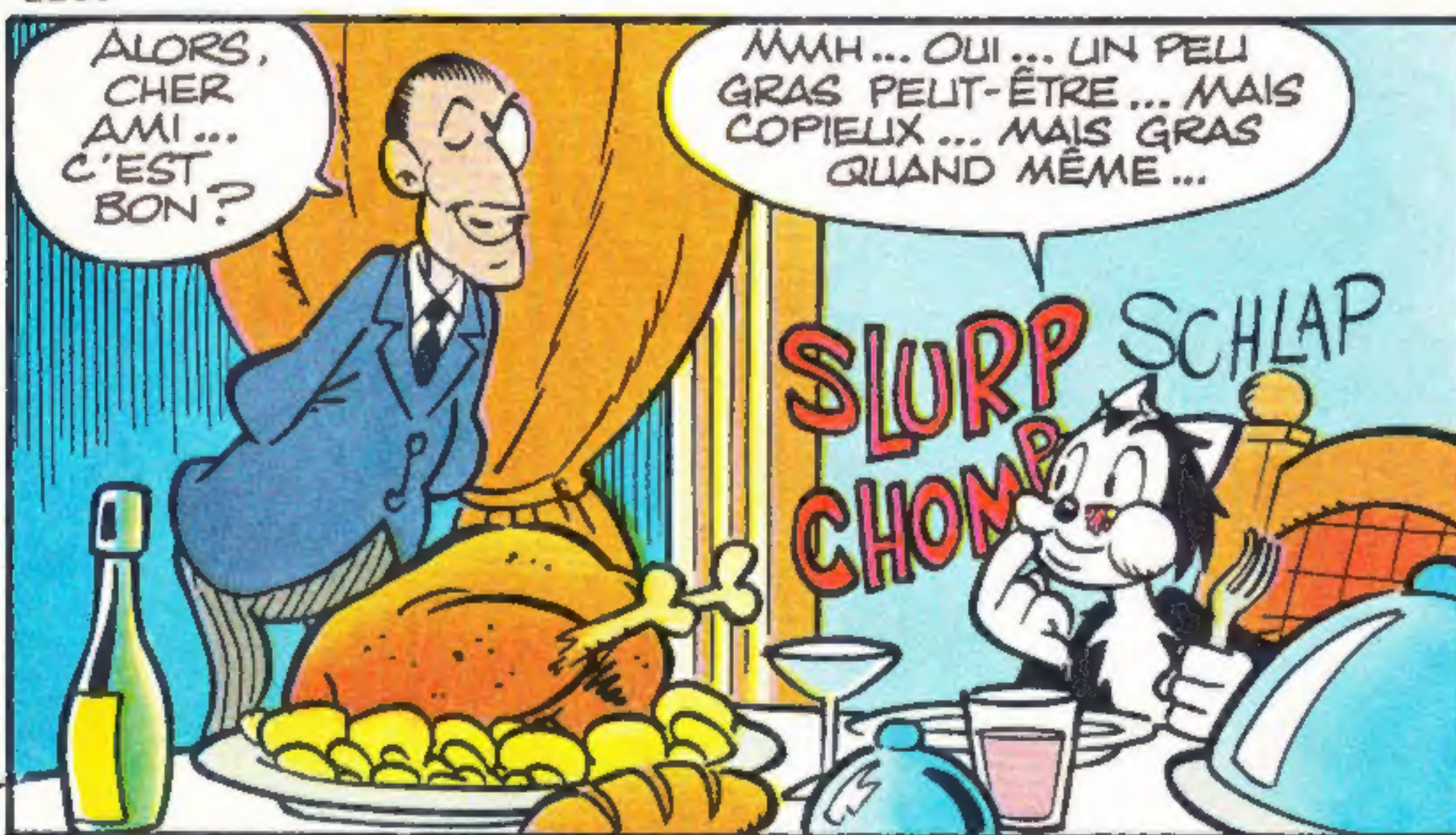
2209







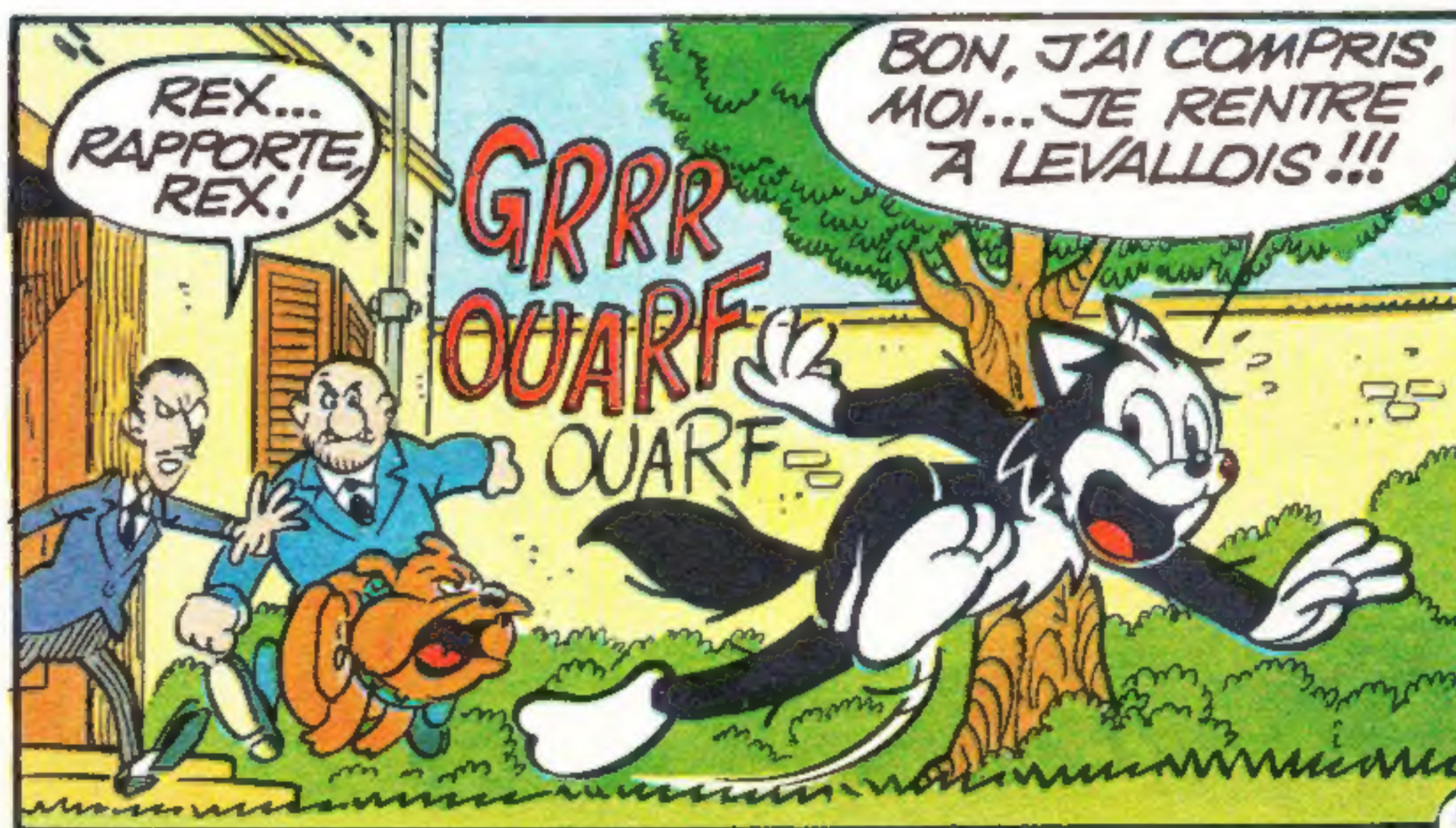
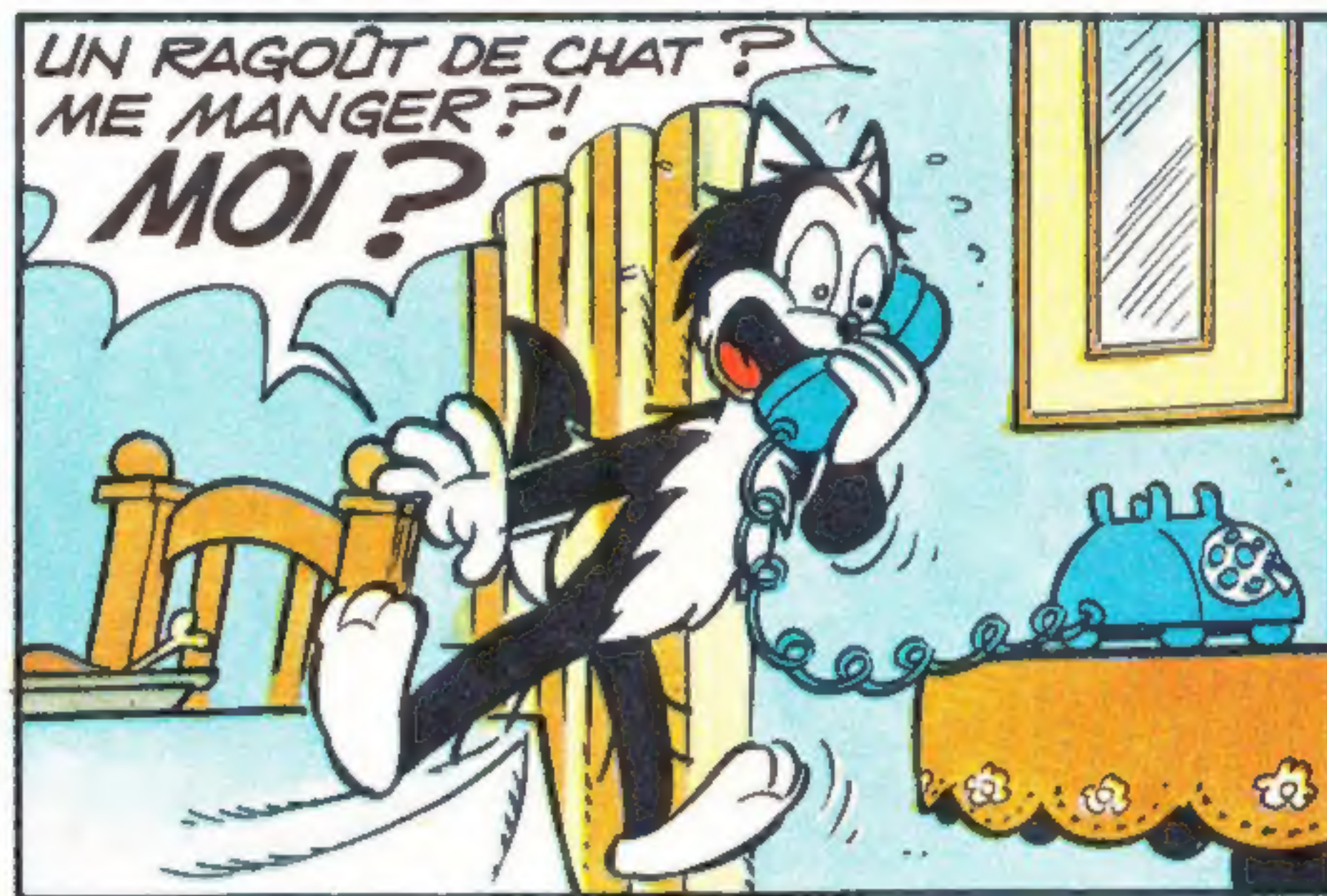
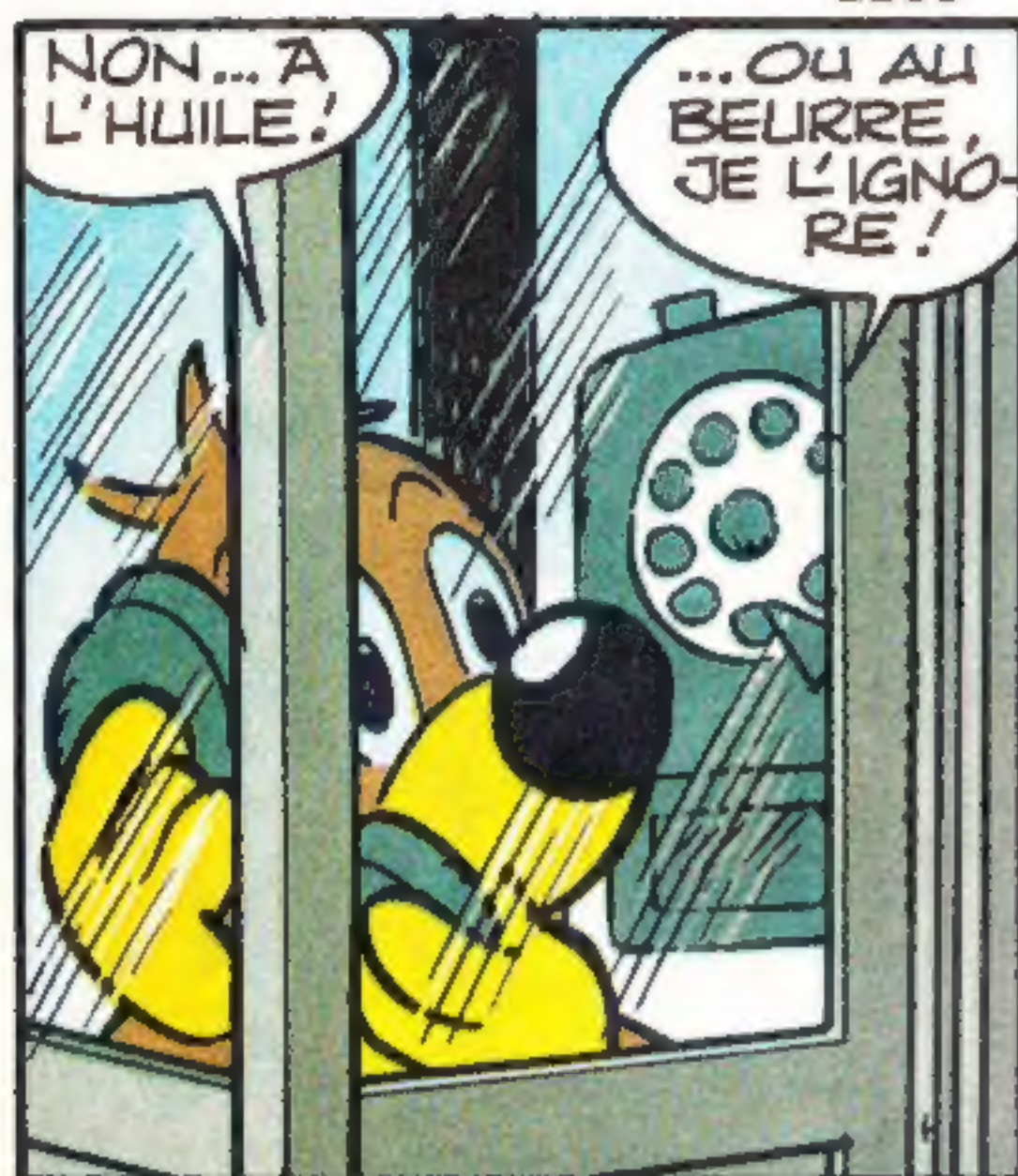
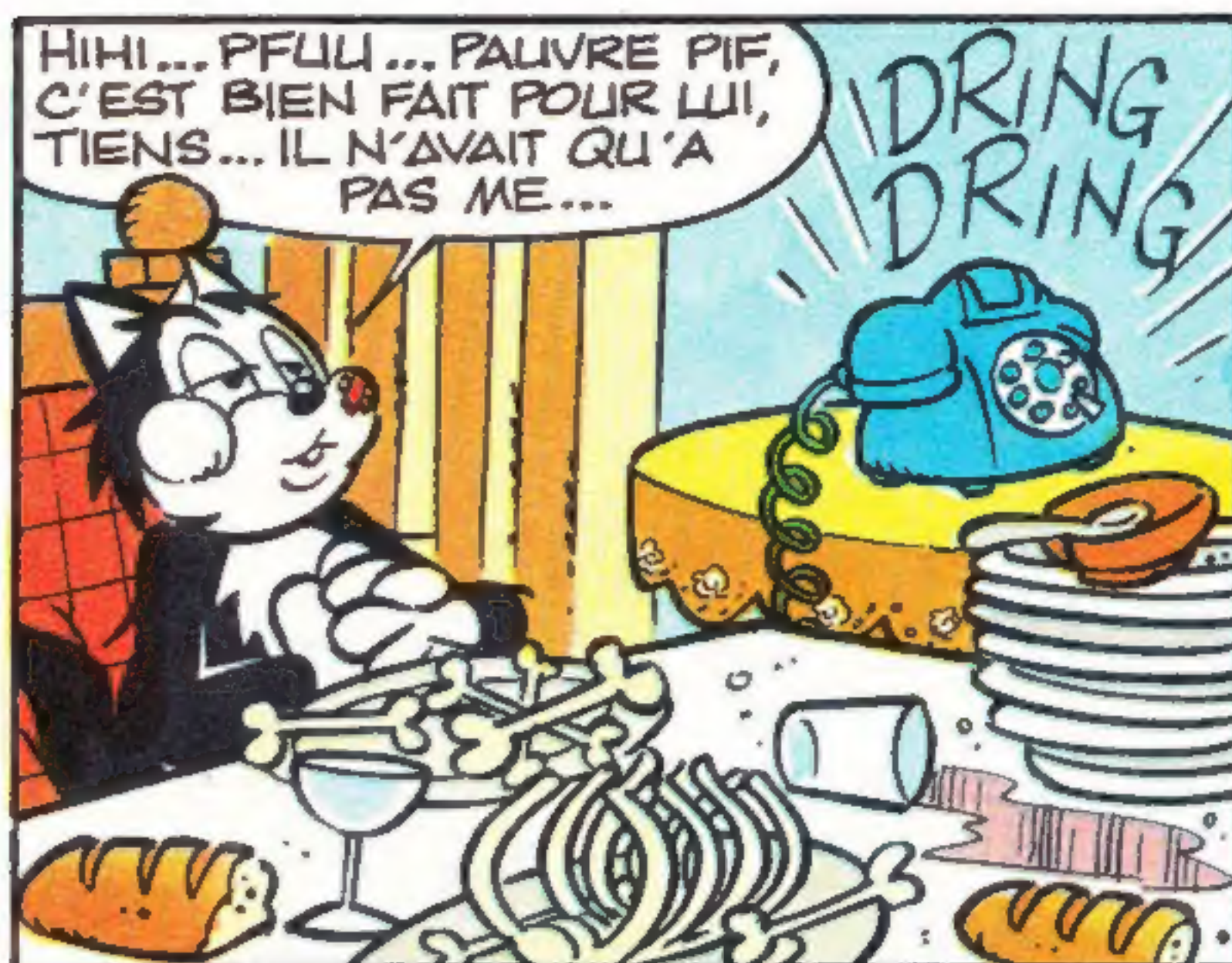
2209







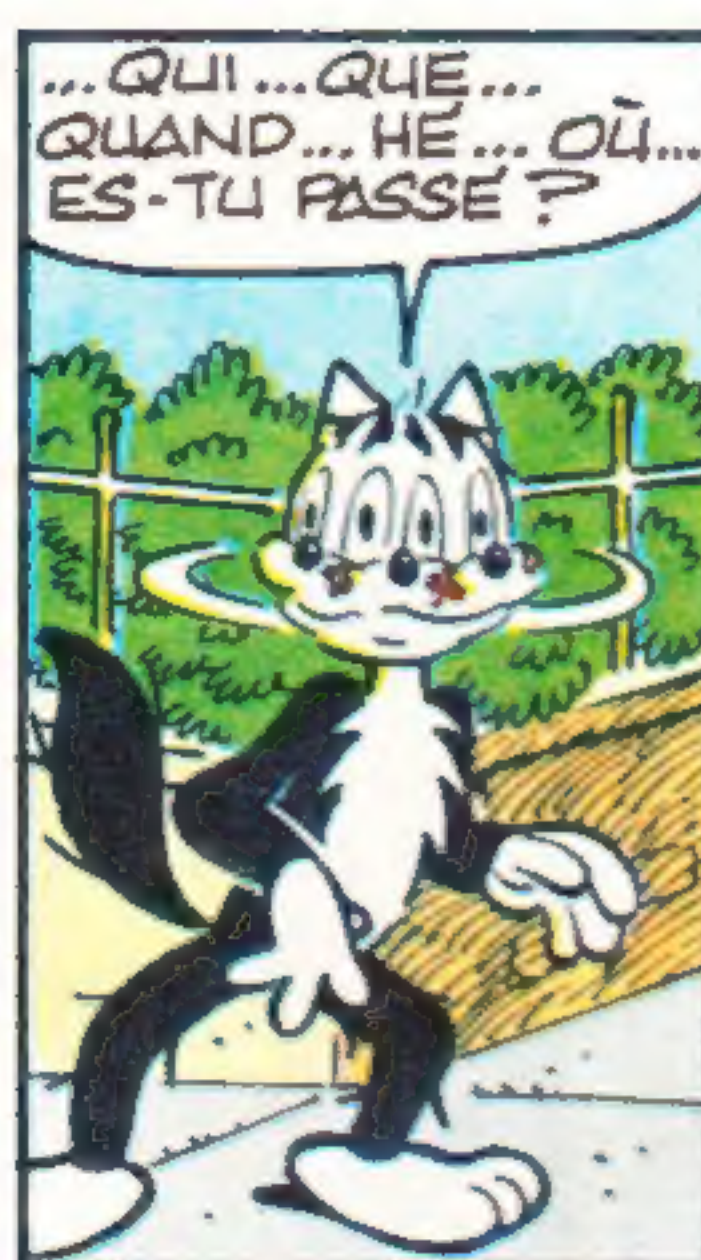
2209







2209



Tu peux recevoir chaque semaine ton **PIF** pour

**Abonne-toi vite !**

et en plus tu recevras un **CADEAU MYSTÈRE**



**NOUVEAU**



- ☐ 99 Je m'abonne à PIF pour 1 an (52 numéros). Je réglerai en 4 fois 110 F, dont 3 par prélèvements automatiques sur mon compte bancaire ou postal tous les 3 mois. Je joins mon premier règlement de 110 F. Je recevrai un cadeau mystère.
- ☐ 99 1 an (52 numéros) pour 442 F au lieu de 520 F. Étranger 592 F. Je recevrai un cadeau mystère.
- ☐ 99 6 mois (26 numéros) pour 235 F au lieu de 260 F. Étranger 310 F. Je recevrai un cadeau mystère.

Cocher la case choisie.

Je joins mon règlement à l'ordre de B.N.P./V.M.S.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur PIF 0-0971

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_ 19 \_\_\_\_\_

Offre valable jusqu'au 31.12.87 Date de naissance

Réservé à V.M.S./I.M.

A retourner à : V.M.S.-I.M. Abonnements - 8/10, rue Pierre Moulié - 94200 IVRY S/SEINE Tél. : (16.1) 48 05 07 97



# CHER PIF

Salut les Pifos et les Pifettes ! Cette semaine, je vais vous présenter un nouveau Parc, celui de Brotonne. Avec Julie et Thomas vous allez faire de belles découvertes.

Est-ce que mes reporters en herbes avancent dans leur enquête ? Prenez votre temps, discutez-en avec votre instit. Vous avez jusqu'au 15 janvier pour m'envoyer votre journal-dossier.

Bons bisous,

Votre Pif.

"CHER PIF" VMS

146, rue du Fg Poissonnière - 75010 PARIS

Hello Pif ! Je m'appelle Julien (Juju pour les copains). Pourquoi ne fais-tu plus le Mini-Pif ? Et quelle est l'adresse pour PAC ? Vive la Pifomanie !  
**Julien MICHELET,**  
87260 Pierre-Buffière.

Il faut bien changer un peu ! Les nouvelles rubriques te plaisent-elles ? Pour le PAC, une seule adresse, celle de "Cher Pif". Salut Juju.



Cher Pif, ta campagne Solidarité est SUPER. Dans notre école, au CM2, nous avons collecté 1.000 F pour le Sahel.

**Baptiste SEFSAF,**  
91560 Crosne.

Bravo à toutes et tous ! Grâce à vous, un ou plusieurs arbres pousseront au Sahel, et les enfants de là-bas seront heureux.

Cher Pif. Moi, je pratique la danse. Il ne faut pas oublier que c'est un sport que l'on ne connaît pas assez. Je compte sur toi pour en parler aux Pifos, et leur préciser que la danse n'est pas que pour les filles.

**Une Pifo anonyme.**

Message reçu et publié ! La danse est bien un sport, qui demande un entraînement régulier, et beaucoup de persévérance. Evidemment, les garçons peuvent la pratiquer... Il existe d'ailleurs des danseurs célèbres, non ?

Pif, il faudrait que tu fasses une rubrique "passe-temps", pour les Pifos qui ont plein d'idées. Ils pourront les partager avec les autres.  
**Frédéric PLAGENET,**  
03240 Le Montet.

Pourquoi pas ? Que les Pifos et Pifettes m'envoient leurs idées...

Cher Pif. J'aimerais que tu mettes une histoire sur les pays du monde dans ton journal.  
**Micheline SILDILLIA,**  
97140 Etang-Noir

Comme l'été dernier, Micheline, quand nous avons raconté comment vivaient les enfants du Brésil, du Japon, et d'autres pays encore ? Tu as raison, et nous élargirons encore ainsi la Chaîne de l'amitié des enfants du monde.

## PAC

J'ai 10 ans et je suis en CM1. Je cherche à correspondre avec une fille ou un garçon de mon âge. J'aime le vélo, les jeux, la musique, la nature et la cuisine. Mes animaux préférés : le chien, le chat, et la loutre.

**JenniferCHANTELOUP,**  
A.D. Noste,  
Bourg Nord de Noailly,  
42640 Saint-Germain-Lespinasse.

Salut à tous ! Je voudrais correspondre avec garçons et filles habitant en France, Belgique, Grande-Bretagne, U.R.S.S., ou au Canada, Etats-Unis, Japon. J'aime le sport, la musique, les voyages et les animaux. Envoyez photo si possible. Réponse assurée.

**Jérôme SEMDA,**  
G.S.E.N. B.P. 548,  
Bobo Dialasso  
(Burkina Faso).

Salut les Pifos ! J'ai besoin de vous. Je cherche des tatouages de toutes sortes, mais pas de personnages B.D. Je vous remercie tous et vous embrasse très très fort.

**Nathalie PENCHENAT,**  
Ambassade de France en Argentine, Buenos Aires,  
s/c valise diplomatique,  
37, Quai d'Orsay,  
75007 Paris.

Je m'appelle Saoussen et j'ai 12 ans. J'aime aller à la plage, lire et écrire. Qui veut correspondre avec moi ?

**Saoussen BENROMOHANE,**  
11, rue du Stade,  
Hammamet (Tunisie).



Je cherche un correspondant qui fasse collection d'images WWF et Ulysse 31.

**Frédéric QUERE,**  
26, rue de Keravel,  
29226 Carantec

P.S. : Pif, j'adore te lire. Tes gadgets sont très drôles. Grosses bises.

Bonjour ! Je suis une fille de 13 ans. J'habite à Trinidad. J'ai les yeux bruns et les cheveux noirs. J'aime le cinéma, la télévision, le ping-pong, la musique, la danse, et surtout la natation. Je souhaite correspondre avec une jeune Française de mon âge.

**Ngasi, PERSAD,**  
98, rue Manahambre,  
Princess Tqwn,  
Trinidad (West Indies).

Salut les Pifos et les Pifettes ! Je cherche correspondant(e) français(e) qui aime beaucoup le sport. Merci à tous !

**André TEBECHIRANI,**  
B.P. 7088 Meblin,  
Dakar (Sénégal).

**SOMMAIRE** 3/8 PIF & HERCULE ! C'est bon chat • 9 CHER PIF • 10/11 UNE AMBULANCE POUR LE LIBAN • 12 BOULE & BILL : Dent dure • 16 ZUP : Ça arrache ! • 17/24 RAHAN : La "Reine-des-Ombres" • 25/29 CONCOURS "J'♥ LA NATURE" • 30/35 RAHAN (suite et fin) • 39/43 JEUX-PIF • 46/47 LÉONARD : Exploitation maximale • 48/49 GADGET-PIF : Le basket de table • 52 SMITH & WESSON : Sortie des artistes.

Pour la France, la Belgique, le Luxembourg et la Suisse, ce numéro comprend au centre l'encart de 8 pages (I à VIII) "Télépif poster".



# 10 000



=



**CETTE SEMAINE  
L'AMBULANCE EST DANS  
LE PUY-DE-DÔME**

## **S**i tous les copains du Monde...

Si tu achètes une mini-ambulance, si tous tes copains en achètent une, si les copains de tes copains... Si 10 000 Pifos et Pifettes achètent cette petite ambulance-jouet, le Secours Populaire Français réunira assez d'argent pour envoyer au Liban une vraie ambulance équipée, qui sera remise en décembre prochain aux médecins du Secours Populaire Libanais.

## **J**usqu'au 15 décembre

— Toutes les semaines, à partir d'aujourd'hui et jusqu'au 15 décembre, « Pif » te propose des bons de commande — pour acheter une ou plusieurs ambulances —, que tu peux utiliser toi-même, ou découper pour les donner à tes copains.

— La vraie ambulance est déjà commandée, et prête. A partir du 13 septembre, elle va circuler dans toute la France. Si elle s'arrête dans ta ville, tu pourras aller la voir, et acheter directement une ou plusieurs petites voitures aux amis du Secours Populaire qui l'accompagnent.





# Le circuit de l'ambulance

L'ambulance se rendra :  
 • **mercredi 4 novembre** à CLERMONT-FERRAND.  
 • **samedi 7 novembre** à ISSOIRE.

Pour connaître ses heures de passage ou tout autre renseignement, contacter localement le Secours Populaire Français :

Ancien Lycée  
 Blaise Pascal  
 3, rue du Maréchal-Joffre  
 63000  
 CLERMONT-FERRAND  
 Tél. : 73 92 49 24.

Après le Puy-de-Dôme, l'ambulance fera étape à Nevers, au Mans, à Caen, à Cherbourg, avant de revenir à Paris.

Elle restera une semaine dans chacune de ces villes, ou à proximité, et les rendez-vous te seront indiqués, semaine après semaine, dans "Pif".

Les 12 et 13 décembre, « Pif » présentera l'ambulance aux enfants qui

viendront sur son stand, au Salon du Livre d'Enfants à Montreuil. Et le 16 décembre, elle sera officiellement remise aux médecins du Secours Populaire Libanais lors d'une grande fête au cirque Pinder-Jean Richard, avec un spectacle offert par le Secours Populaire Français à des enfants défavorisés de la région parisienne.



La vraie ambulance :  
 un break  
 Peugeot 505  
 Dangel 4 x 4

## BON DE COMMANDE

Je désire recevoir une mini-ambulance Pif/SPF.

J'envoie un chèque de **15 F + 3 F** de frais d'expédition, à l'ordre du SPF.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_



## BON DE COMMANDE

Je désire recevoir une mini-ambulance Pif/SPF.

J'envoie un chèque de **15 F + 3 F** de frais d'expédition, à l'ordre du SPF.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_



## BON DE COMMANDE

Je désire recevoir une mini-ambulance Pif/SPF.

J'envoie un chèque de **15 F + 3 F** de frais d'expédition, à l'ordre du SPF.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_



## BON DE COMMANDE

Je désire recevoir une mini-ambulance Pif/SPF.

J'envoie un chèque de **15 F + 3 F** de frais d'expédition, à l'ordre du SPF.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

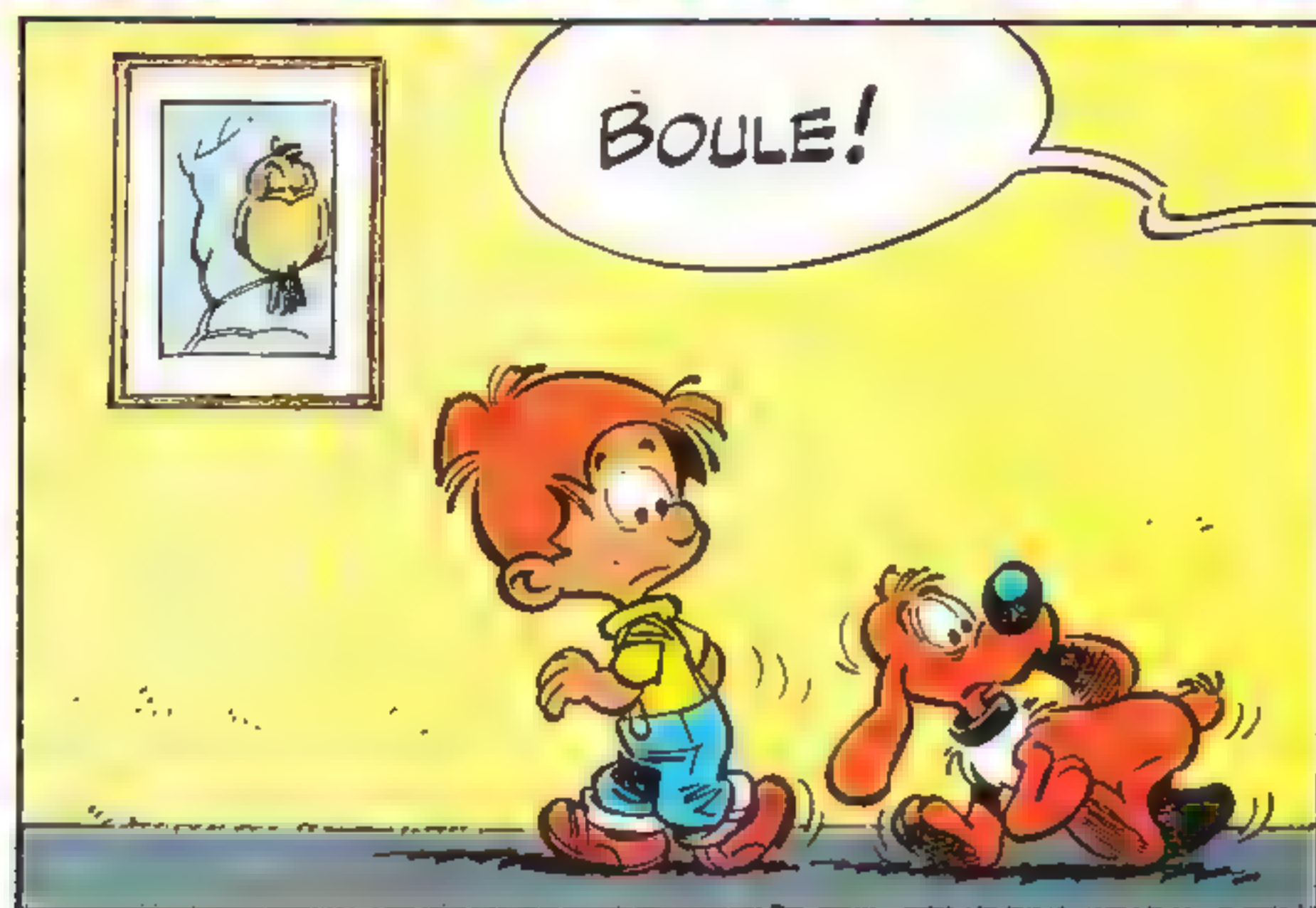
N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_





# BOULE ET BILL



JEAN ROBA - SPRL

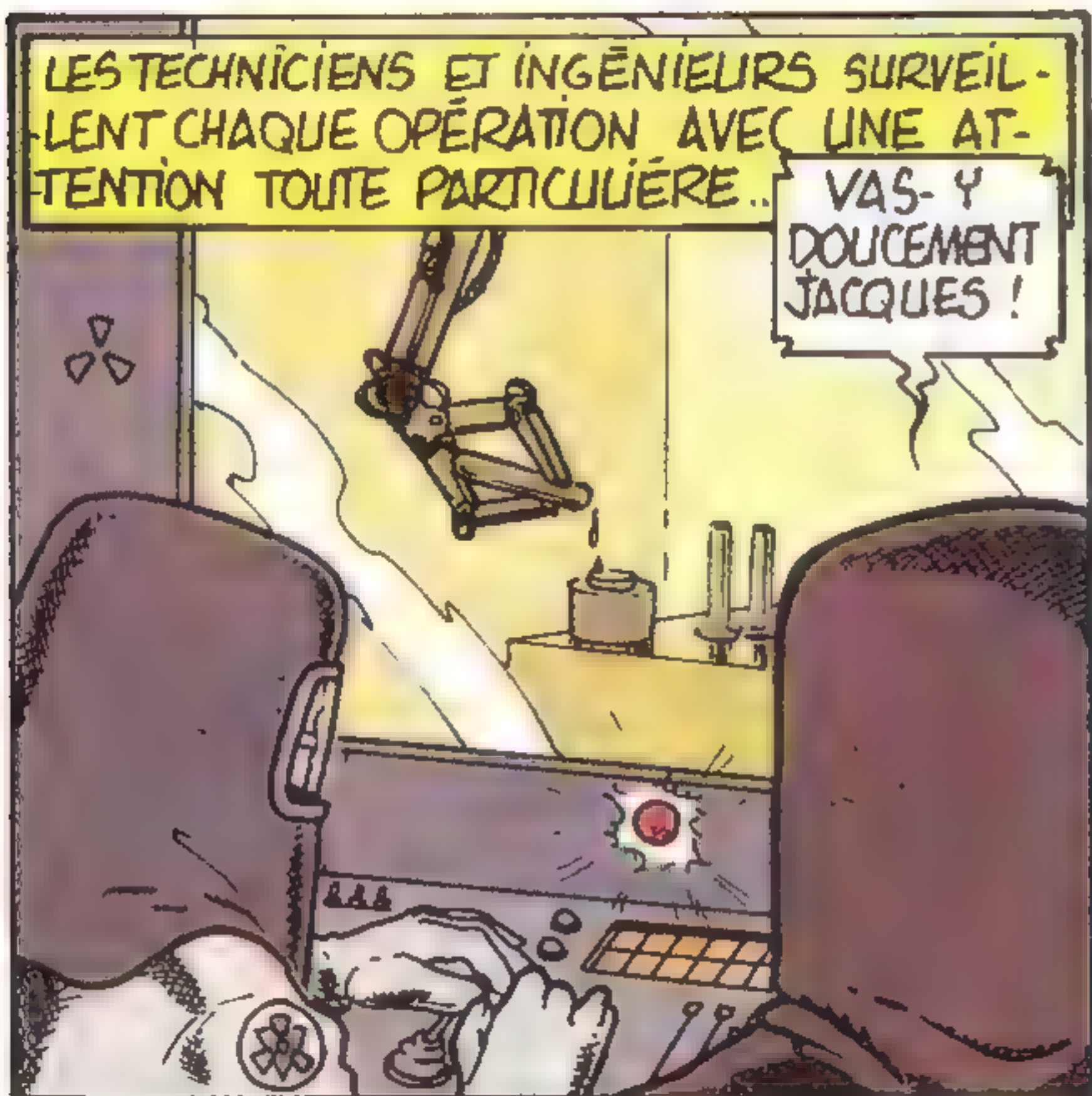
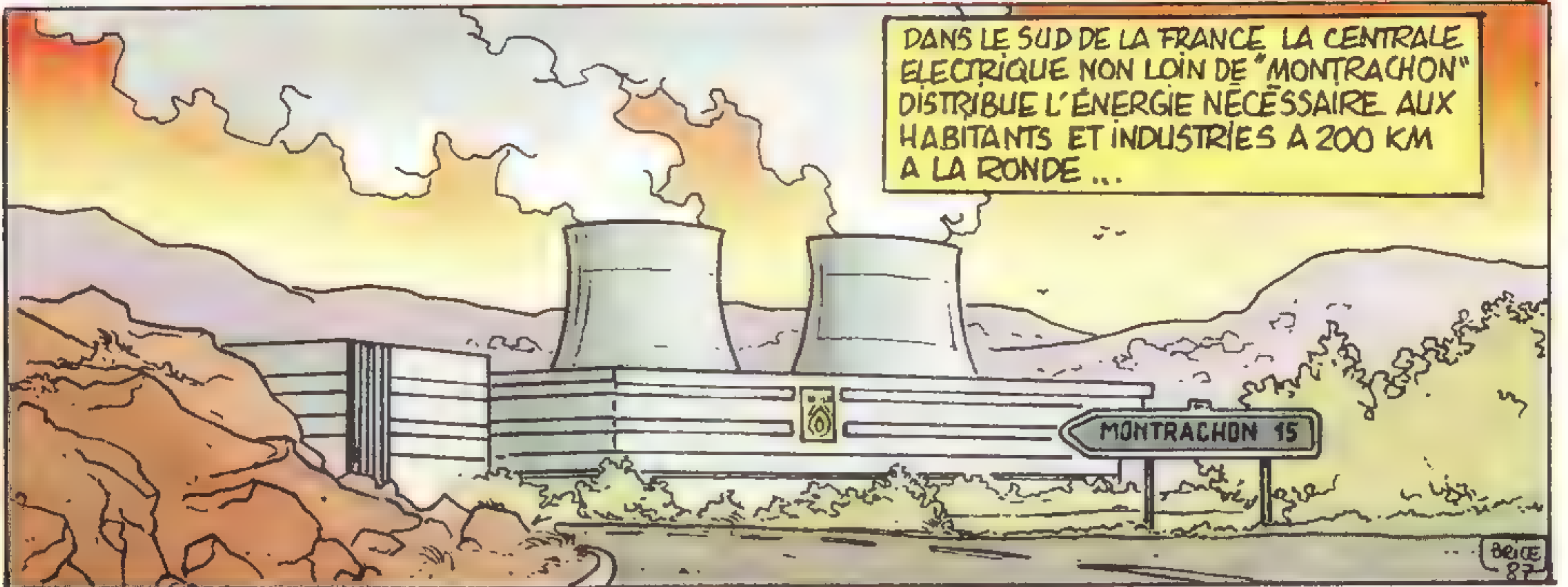
© DARGAUD BENELUX



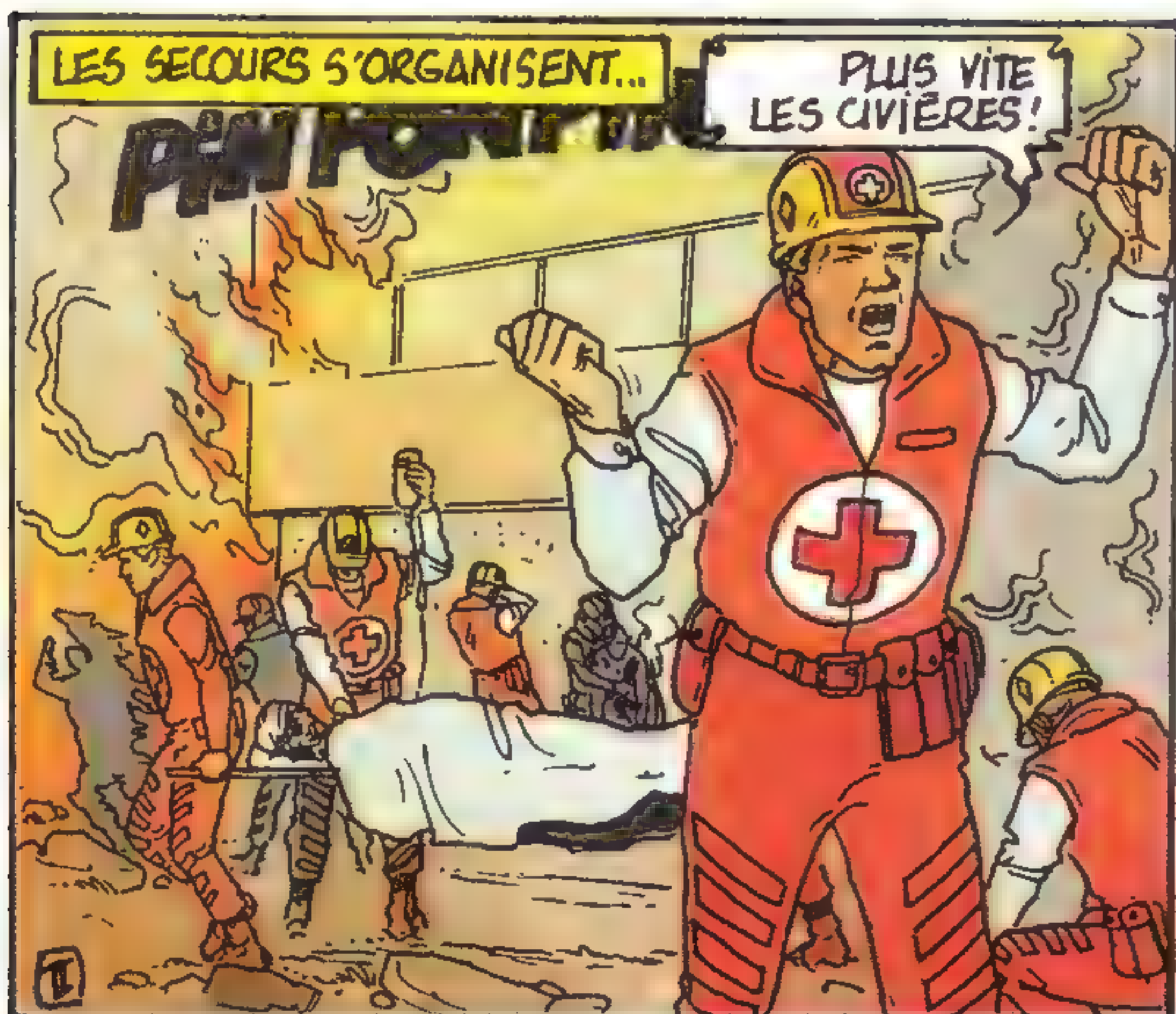
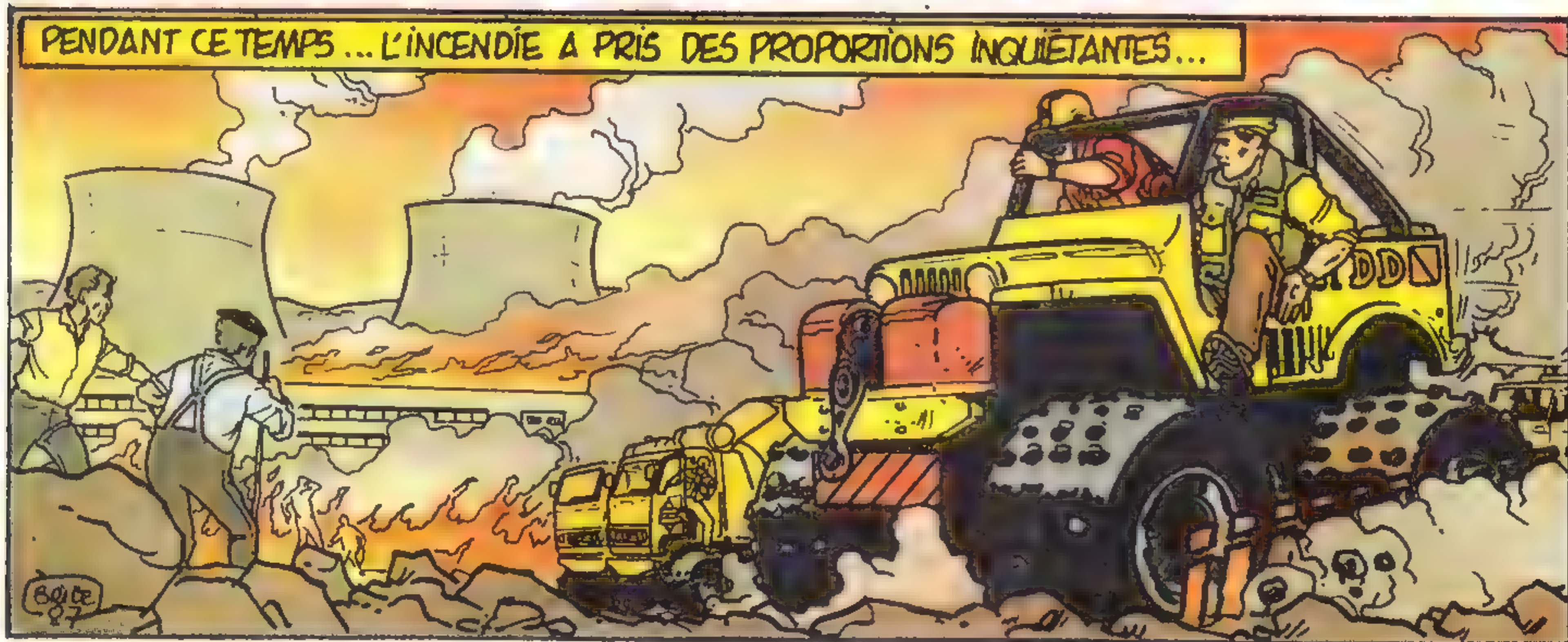


# ALERTE ROUGE!

(PUBLICITÉ)



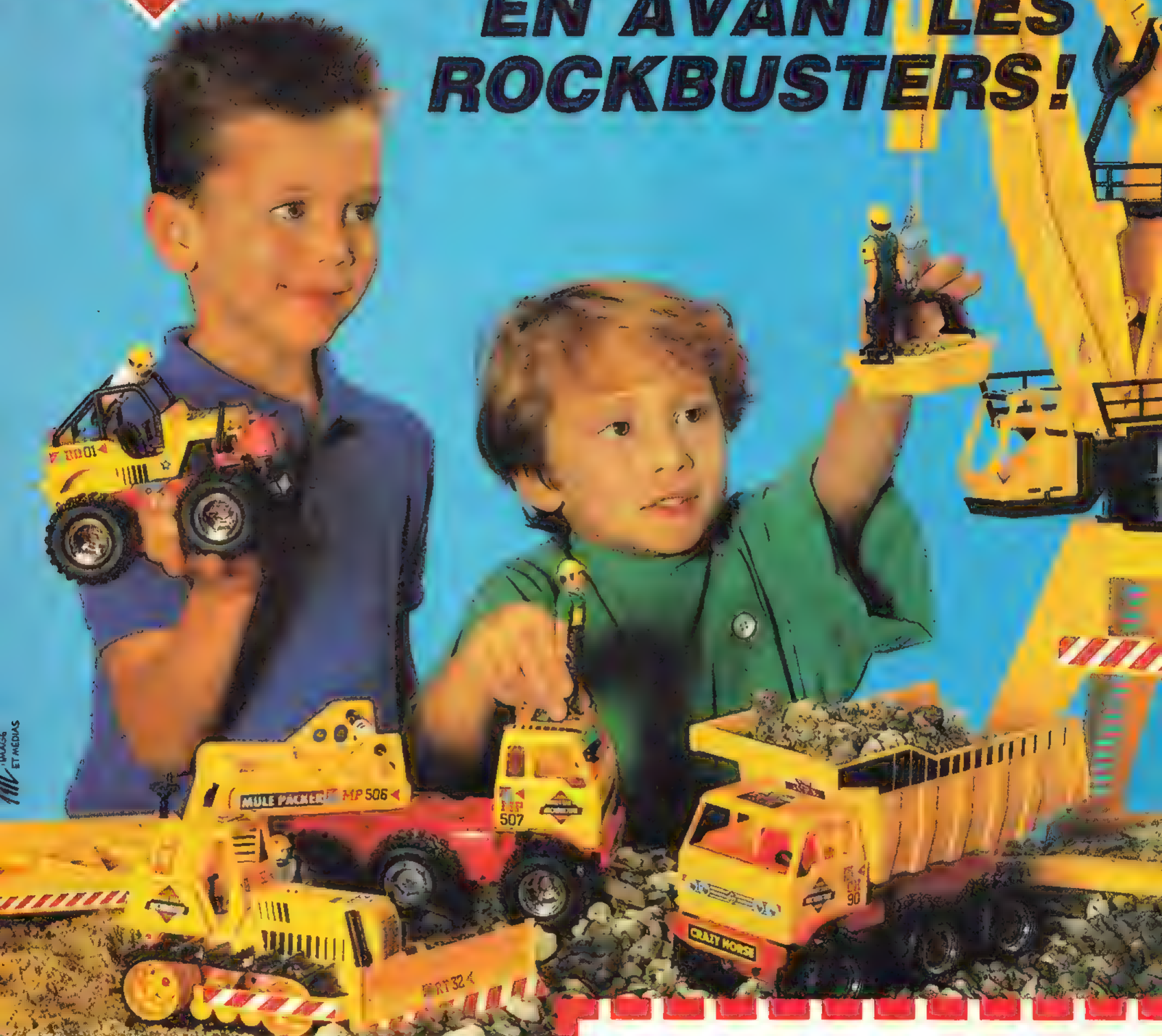








# EN AVANT LES ROCKBUSTERS!



Les ROCKBUSTERS de DIGGER DAN, ce sont des camions, des grues, des jeeps, 4x4 ou 6x6 - Tous avec prise de force spéciale\* permettant de brancher une foule d'accessoires électriques (foreuse, scie circulaire, projecteur...).

Les ROCKBUSTERS, c'est aussi une super équipe de héros spécialistes des sauvetages impossibles, articulés et adaptables à tous les véhicules.

Les ROCKBUSTERS de DIGGER DAN, c'est enfin un club génial avec des magazines, les aventures fantastiques de DIGGER DAN en B.D., plein de cadeaux.

Toi aussi tu peux en faire partie !

Lis vite ci-contre. ➡

\* Brevet exclusif JOUSTRA

**Toi aussi, tu peux devenir un ROCKBUSTERS !**  
Comment ? C'est simple : tu remplis ce bulletin, tu ajoutes 2,20 FF en timbres...  
Et tu reçois une documentation. Poste vite ton bulletin ! PIF 1

☐ Je désire, sans engagement de ma part, connaître les modalités d'inscription au club DIGGER DAN'S ROCKBUSTERS :

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

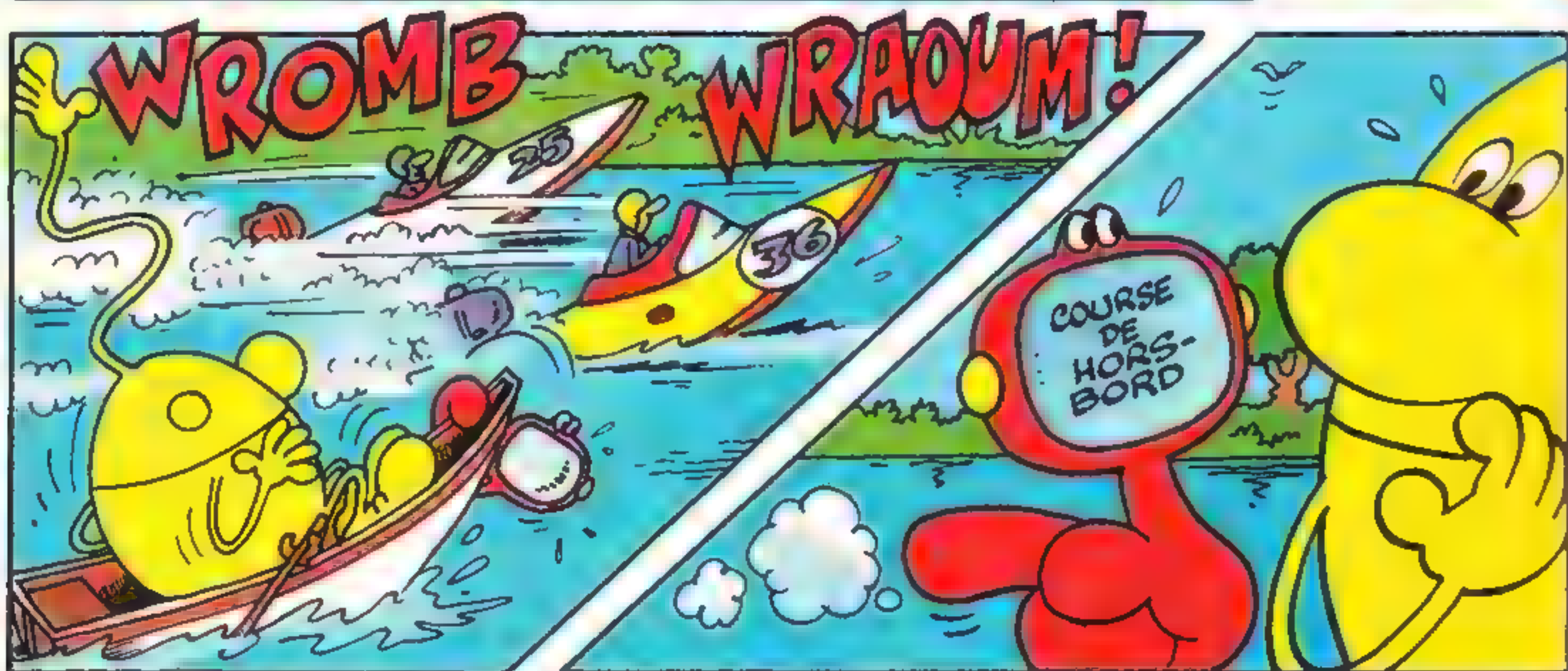
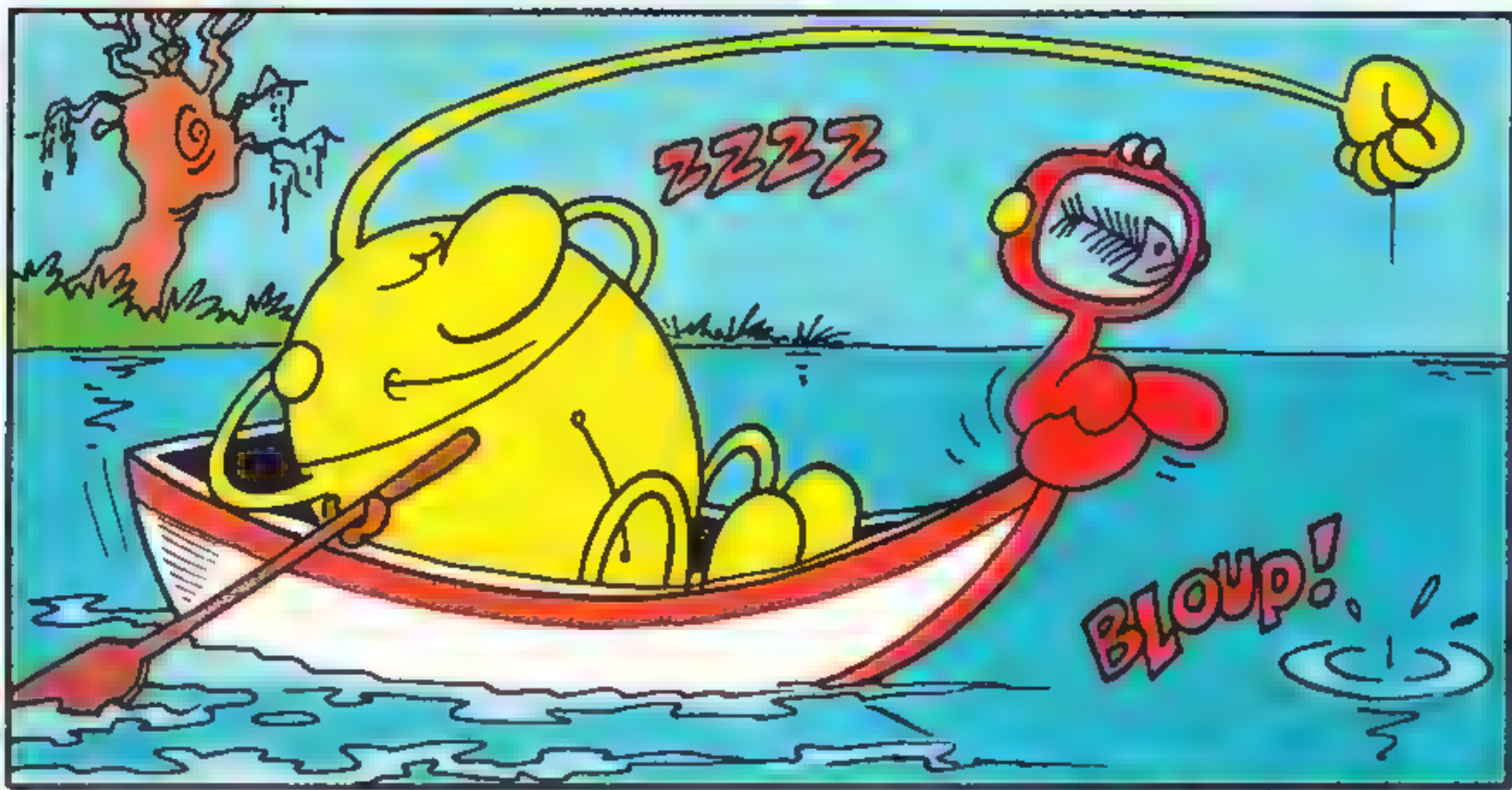
Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

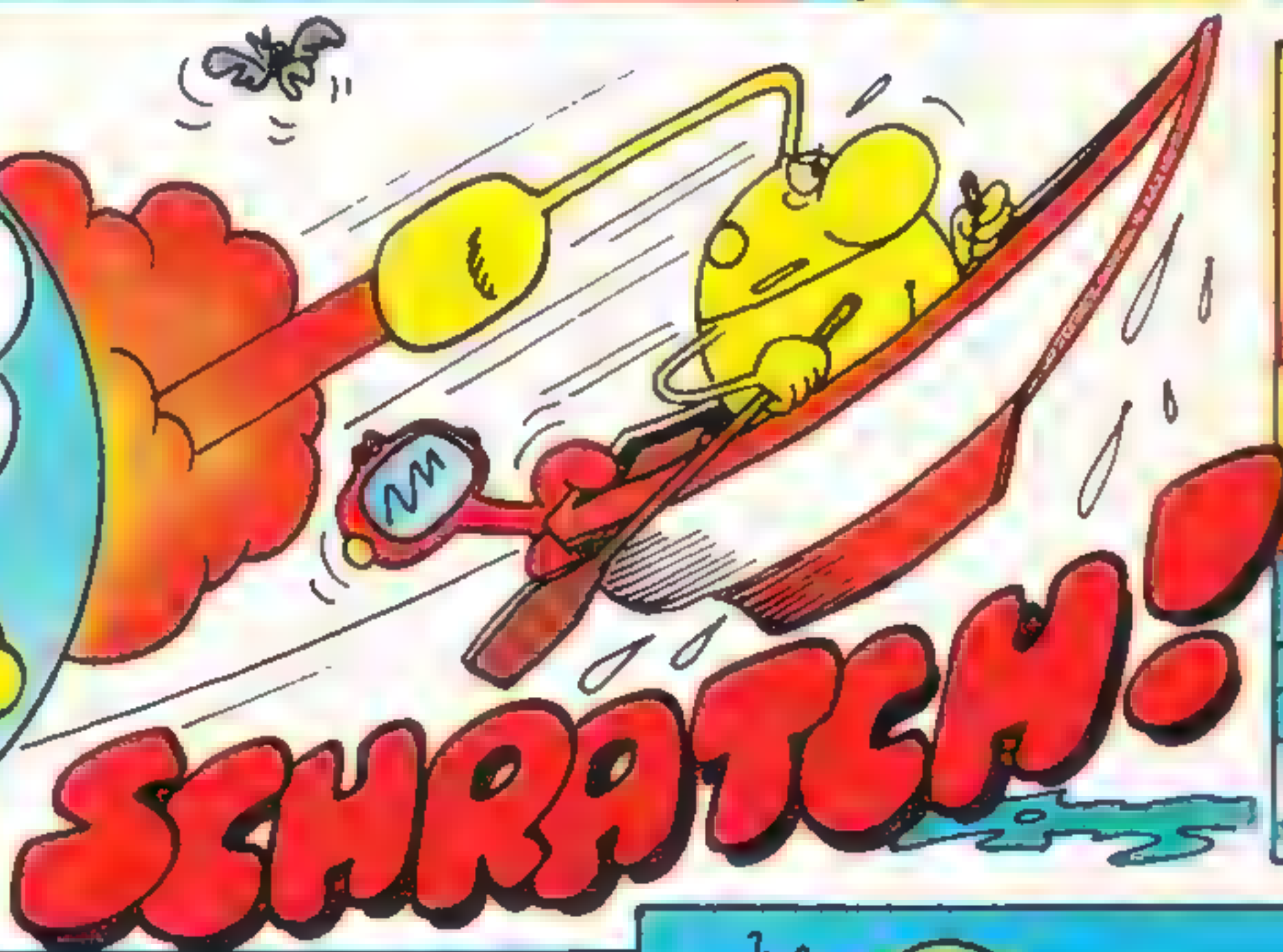
Bulletin à retourner à :  
JOUSTRA DIGGER DAN'S ROCKBUSTERS  
BP 59 - 67402 ILLKIRCH GRAFFENSTADEN







Ed VAILLANT 2209





# PIFBD+

LE GRAND SUPPLÉMENT BD DES PIFOS

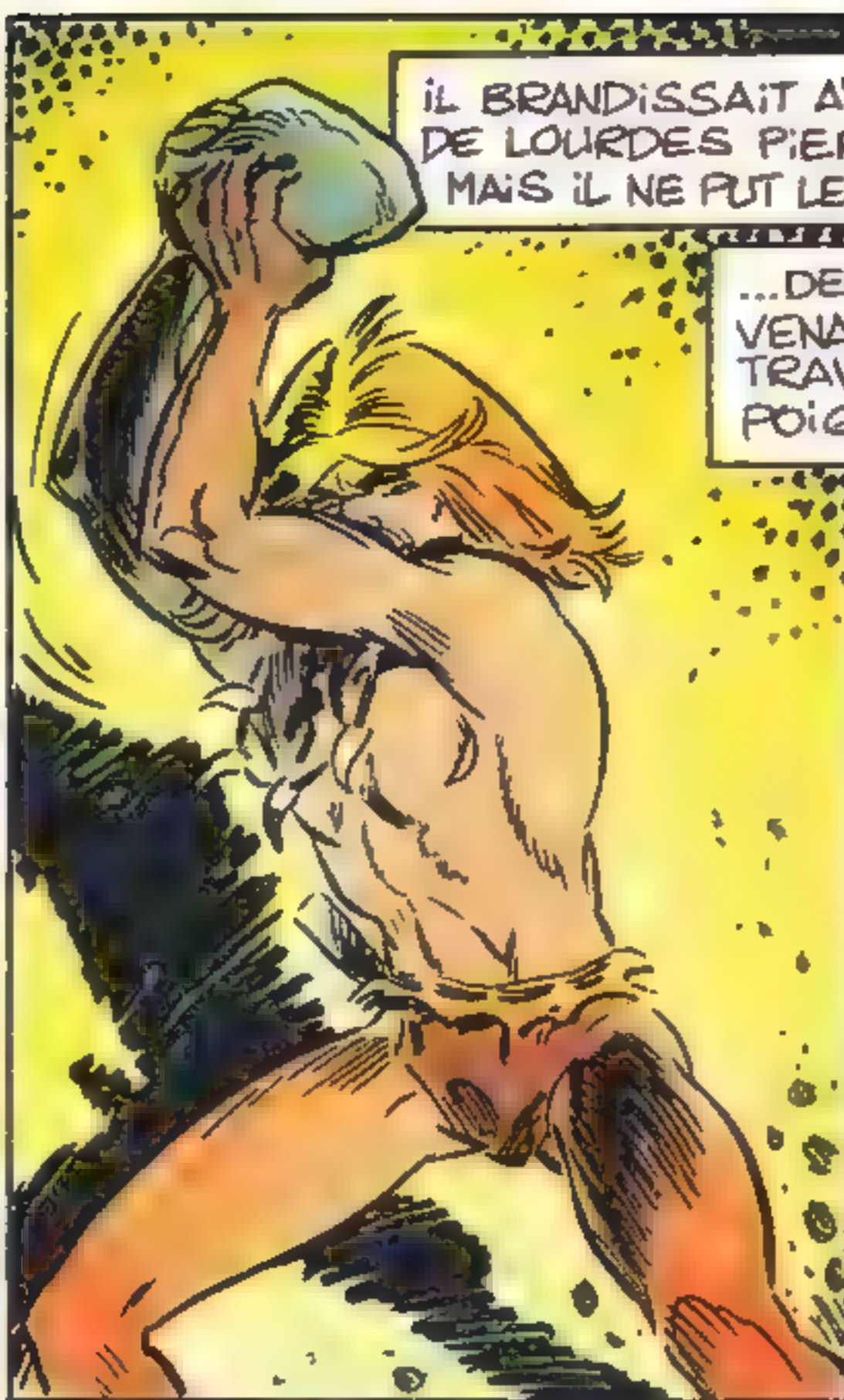
**RAHAN**  
**La "Reine-des-ombres"**  
(3<sup>e</sup> épisode)

Rahan, est-il mort ou vivant ? Lui-même ne le sait pas. Il s'est brusquement retrouvé dans le « Royaume-des-Ombres », dont il affronte la Reine dans un combat aux multiples épreuves. Cette Reine, qui rôde autour de lui sans répit, c'est la Mort. Elle lui tend piège sur piège, mais Rahan ne lui cède pas. Jamais il ne rampera devant elle. Jamais il ne sera son sujet. Il n'est pas de ceux qui lui faciliteront le travail. Mais quelle chance a-t-il de s'en sortir ?...



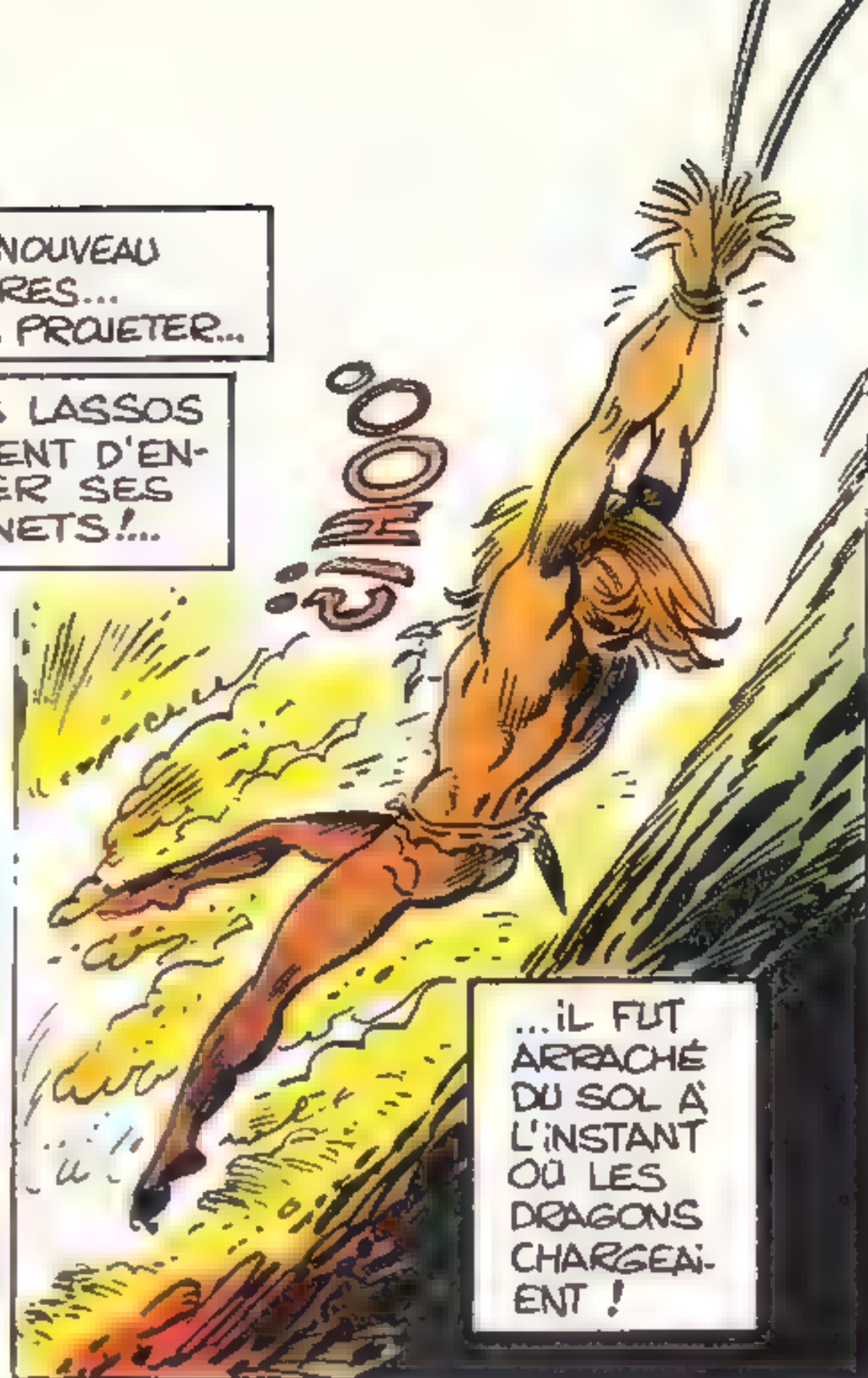


**ARRTÈRE,  
MONSTRES!!  
ARRTÈRE!**



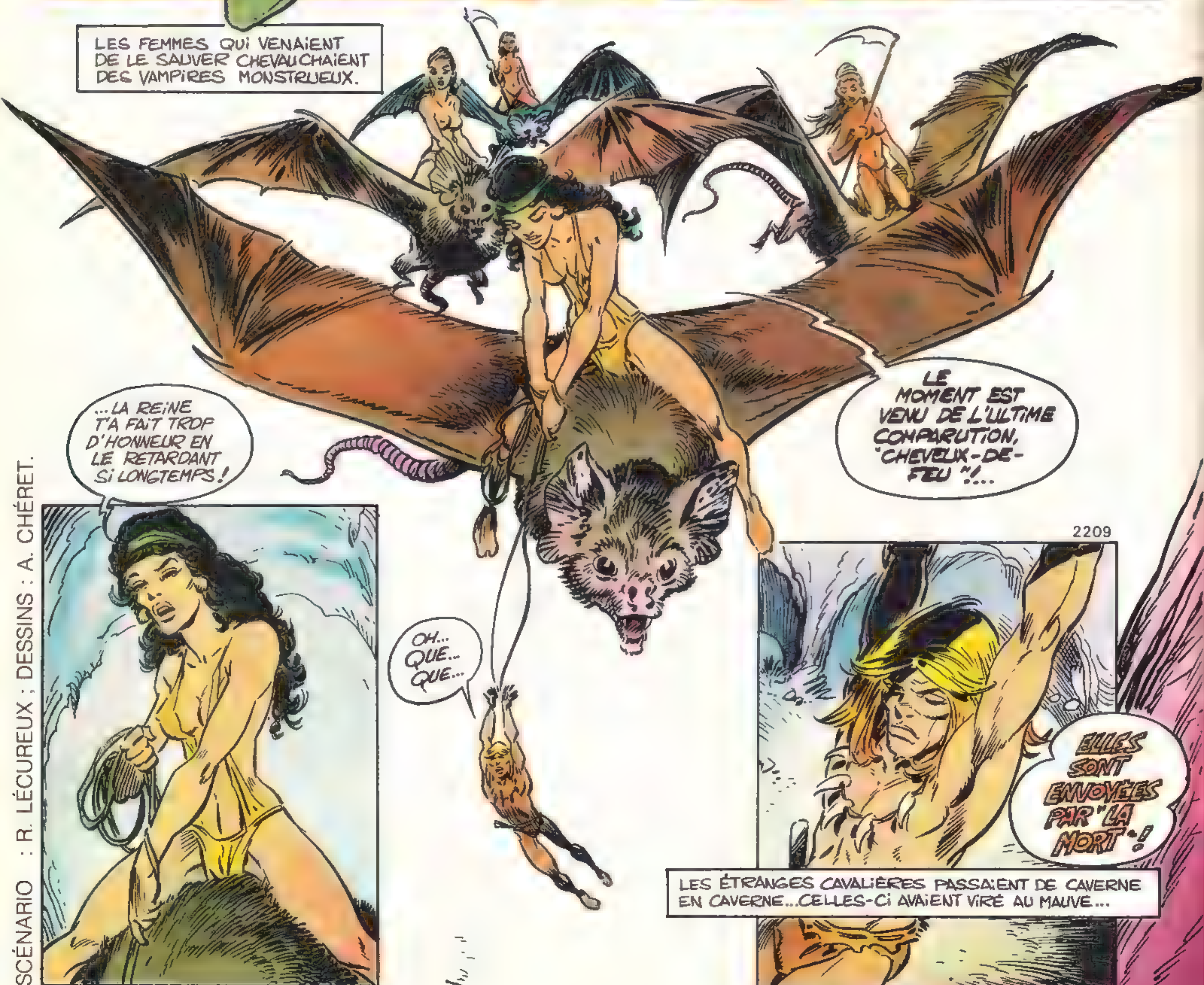
IL BRANDISSAIT À NOUVEAU  
DE LOURDES PIERRES...  
MAIS IL NE PUT LES PROJETER...

...DES LASSOS  
VENAIENT D'EN-  
TRAVER SES  
POIGNETS!...



...IL FUT  
ARRACHÉ  
DU SOL À  
L'INSTANT  
OÙ LES  
DRAGONS  
CHARGEAI-  
ENT!

LES FEMMES QUI VENAIENT  
DE LE SAUVER CHEVAUCHAIENT  
DES VAMPIRES MONSTRUEUX.



...LA REINE  
T'A FAIT TROP  
D'HONNEUR EN  
LE RETARDANT  
SI LONGTEMPS!

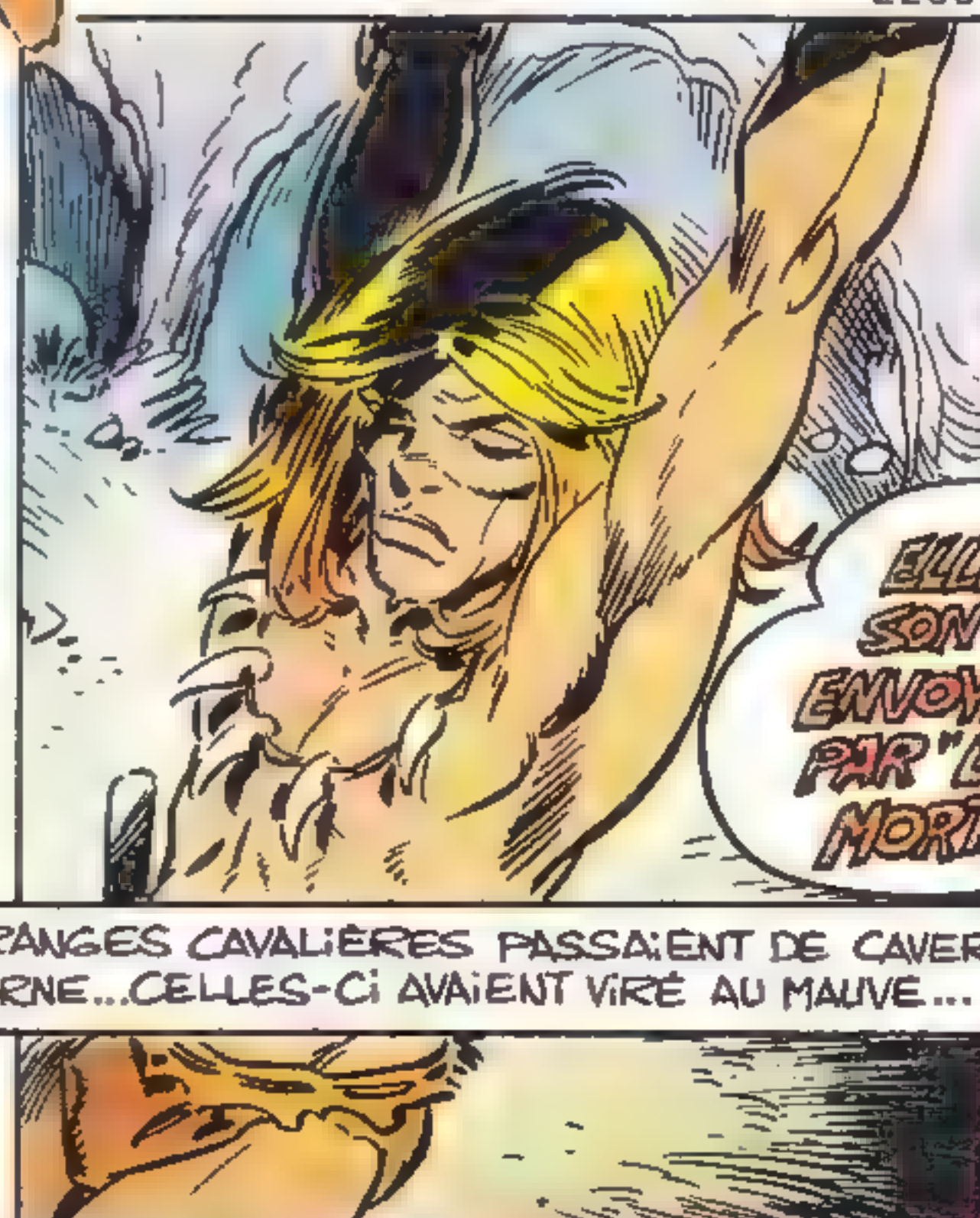
LE  
MOMENT EST  
VENU DE L'ULTIME  
COMPARUTION,  
"CHEVEUX-DE-  
FEU"!

OH...  
QUE...  
QUE...

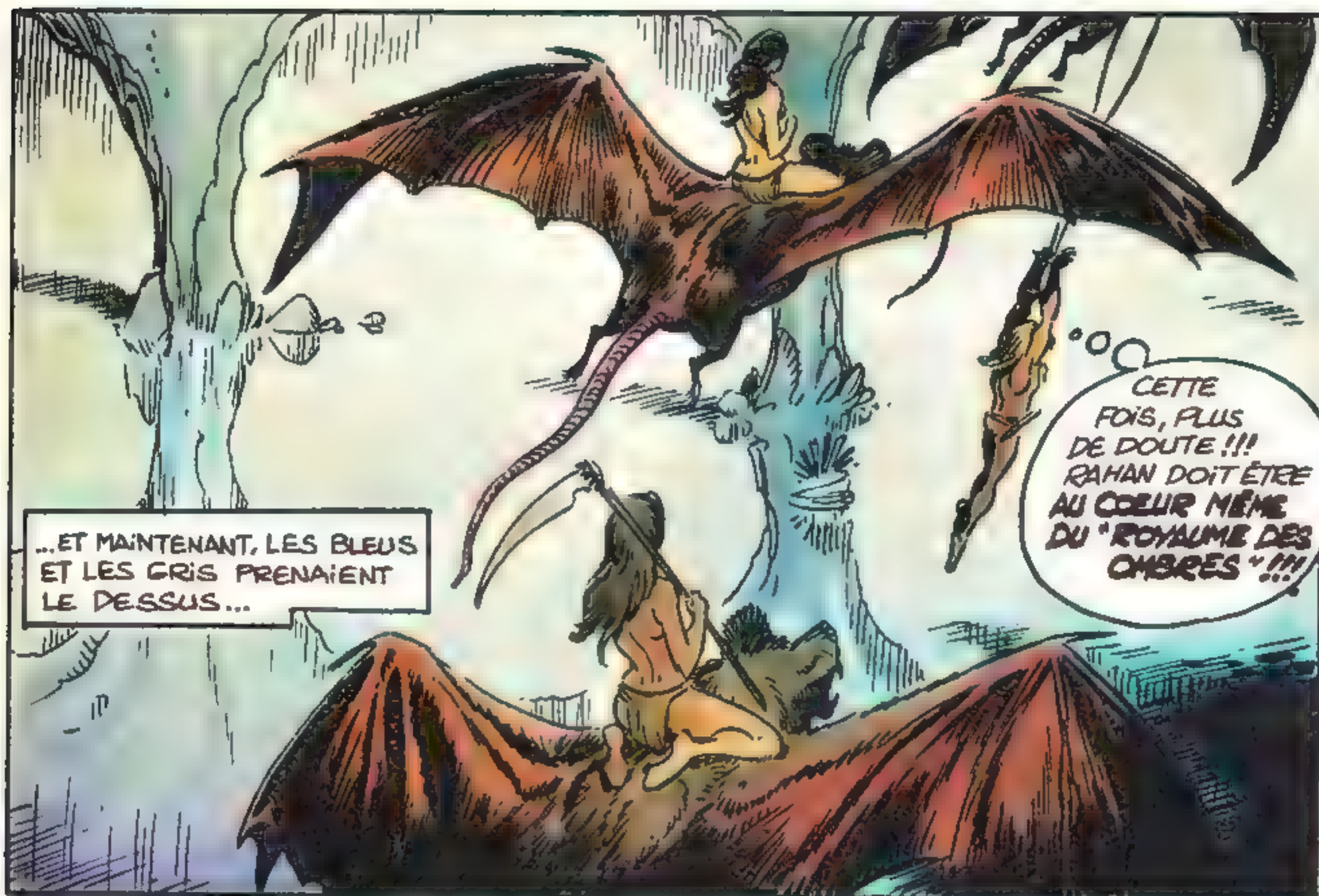
**ELLES  
SONT  
ENVOYÉES  
PAR "LA  
MORT"!**

LES ÉTRANGES CAVALIÈRES PASSAIENT DE CAVERNE  
EN CAVERNE...CELLES-CI AVAIENT VIRÉ AU MAUVE...

2209

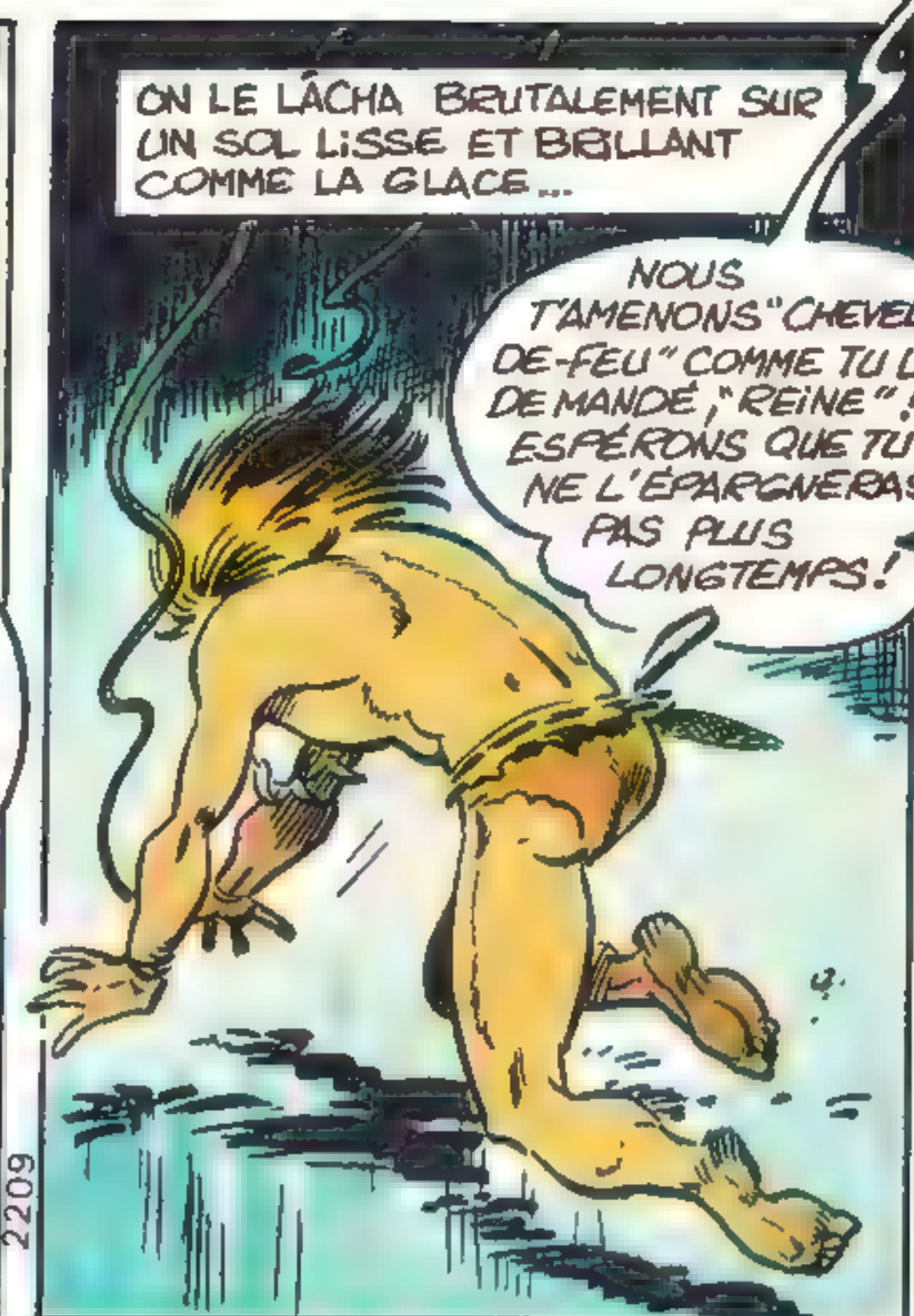






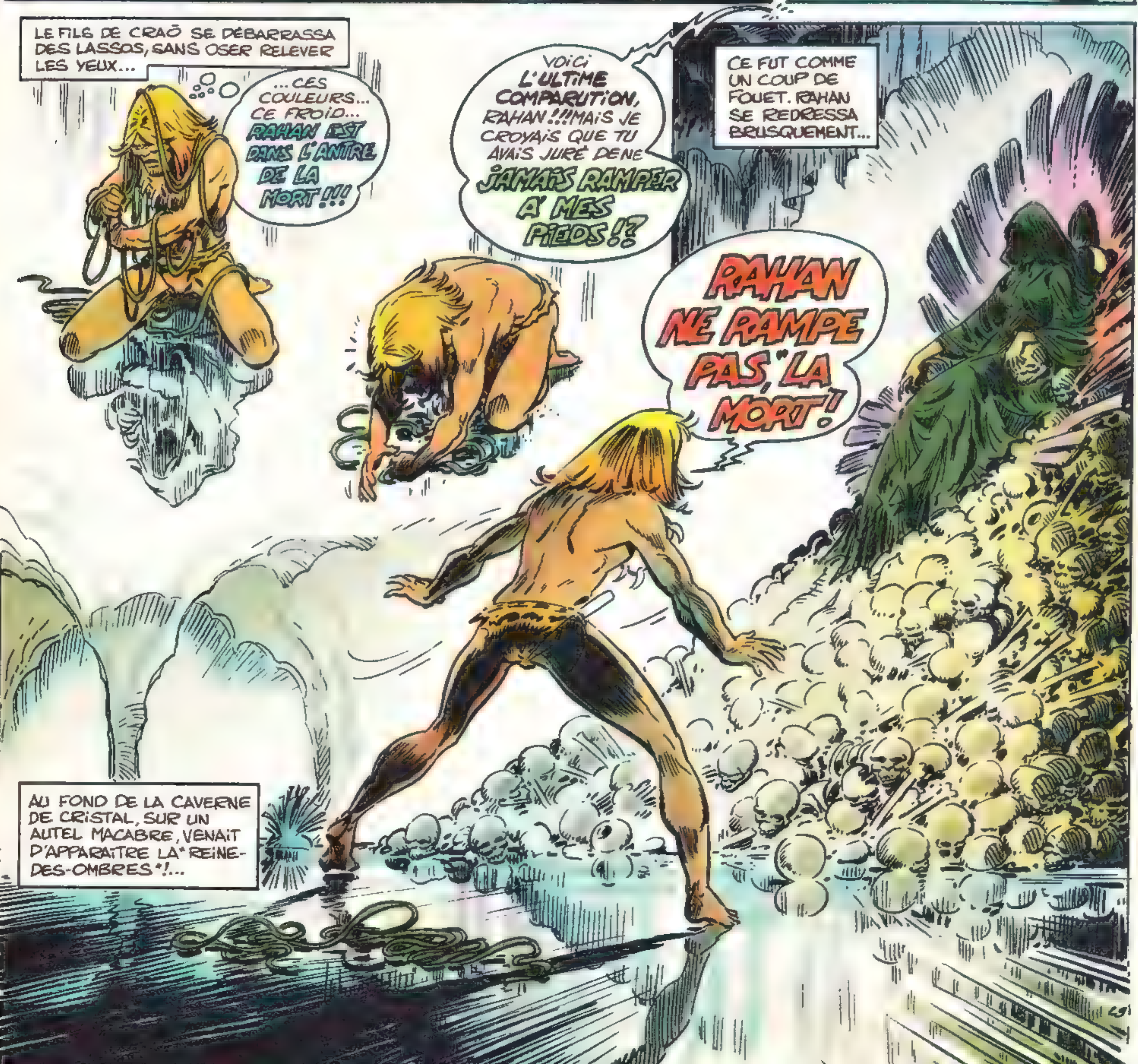
...ET MAINTENANT, LES BLEUS  
ET LES GRIS PRENAIENT  
LE DESSUS...

CETTE  
FOIS, PLUS  
DE DOUTE !!!  
RAHAN DOIT ÊTRE  
AU CŒUR MÊME  
DU "ROYAUME DES  
OMBRES" !!!



ON LE LÂCHA BRUTALEMENT SUR  
UN SOL LISSE ET BRILLANT  
COMME LA GLACE...

NOUS  
T'AMENONS "CHEVEUX-  
DE-FEU" COMME TU L'AS  
DE MANDE, "REINE" !  
ESPERONS QUE TU  
NE L'ÉPARGNERAS  
PAS PLUS  
LONGTEMPS !



LE FILS DE CRAÛ SE DÉBARRASSA  
DES LASSOS, SANS OSER RELEVER  
LES YEUX...

...CES  
COULEURS...  
CE FROID...  
**RAHAN EST  
DANS L'ANTRE  
DE LA  
MORT !!!**

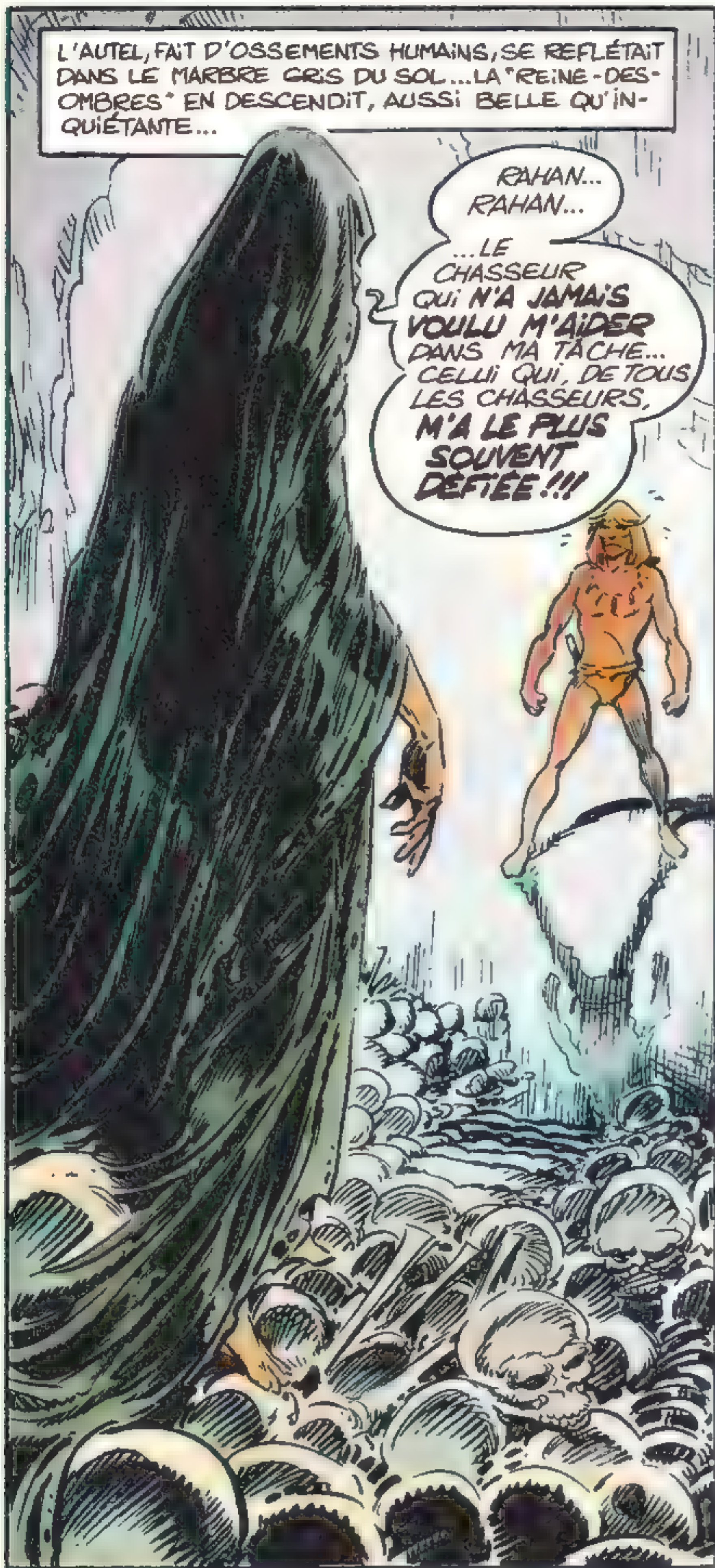
VOICI  
L'ULTIME  
COMPARUTION,  
RAHAN !!! MAIS JE  
CROYAIS QUE TU  
AVAIS JURÉ DE NE  
**JAMAIS RAMPER  
À MES  
PIEDS ! ?**

CE FUT COMME  
UN COUP DE  
FOUET. RAHAN  
SE REDRESSA  
BRUSQUEMENT...

**RAHAN  
NE RAMPE  
PAS LA  
MORT !**

AU FOND DE LA CAVERNE  
DE CRISTAL, SUR UN  
AUTEL MACABRE, VENAIT  
D'APPARAÎTRE LA "REINE-  
DES-OMBRES" !...





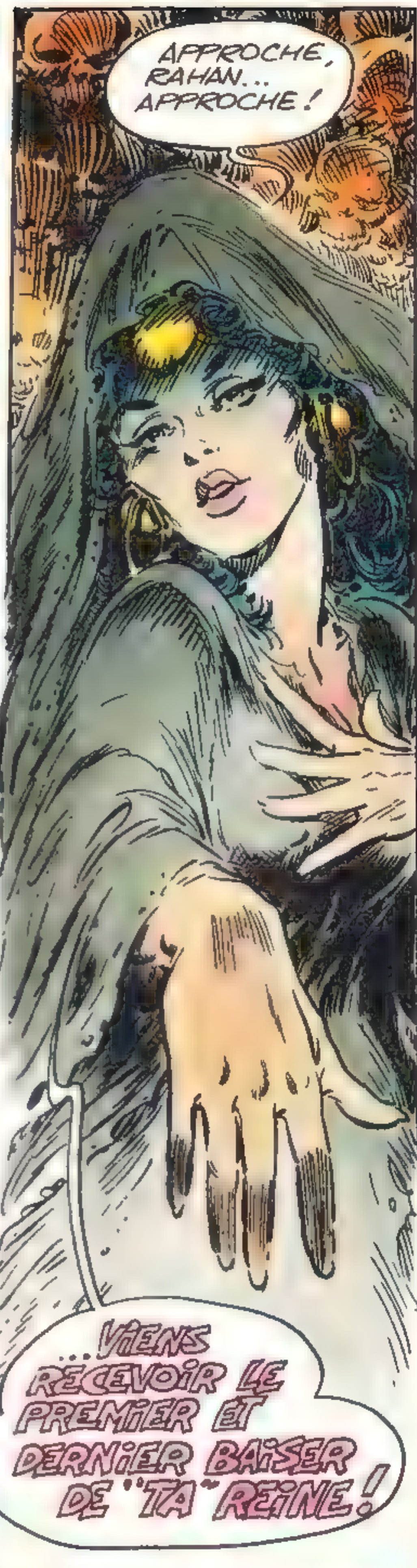
L'AUTEL, FAIT D'OSSEMENTS HUMAINS, SE REFLÉTAIT DANS LE MARBRE GRIS DU SOL... LA "REINE-DES-OMBRES" EN DESCENDIT, AUSSI BELLE QU'INQUIÉTANTE...

RAHAN...  
RAHAN...

...LE CHASSEUR  
QUI N'A JAMAIS  
VOULU M'AIDER  
DANS MA TÂCHE...  
CELUI QUI, DE TOUS  
LES CHASSEURS,  
M'A LE PLUS  
SOUVENT  
DÉFIEE!!!



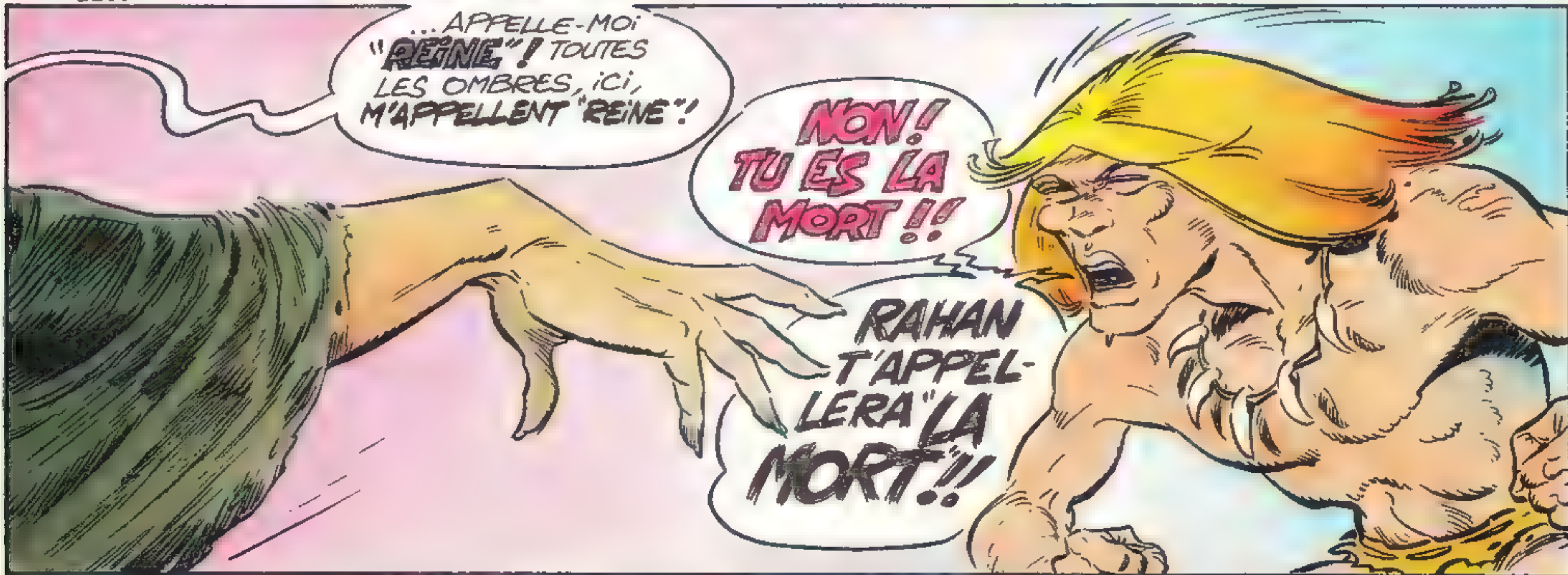
TU ES ENFIN  
À MA MERCI, RAHAN!  
APRÈS L'ULTIME COMPARUTION\*, TU NE SERAS  
PLUS QU'UNE OMBRE  
PARMI LES AUTRES!!!



APPROCHE,  
RAHAN...  
APPROCHE!

VIENS  
RECEVOIR LE  
PREMIER ET  
DERNIER BAISER  
DE "TA" REINE!

2209



...APPELLE-MOI  
"REINE"! TOUTES  
LES OMBRES, ICI,  
M'APPELLENT "REINE"!

NON!  
TU ES LA  
MORT!!

RAHAN  
T'APPEL-  
LERA "LA  
MORT!!





RAHAN NE  
T'APPROCHERA PAS,  
"LA MORT"!!!  
**CAR IL VEUT  
VIVRE!!**  
TU ENTENDS...  
**VIVRE!...**  
**VIVRE!...**  
**VIVRE!**

2209



NE  
PRONONCE  
PLUS CE MOT,  
RAHAN!  
**CE MOT ME  
FAIT PEUR!!!**

NON SEULE-  
MENT "LA REINE-  
DES-OMBRES"  
N'APPROCHAIT  
PLUS...  
**MAS C'EST  
ELLE QUI  
RECULAIT!**



TU AS  
SI SOUVENT  
EFFRAYE "CEUX-  
QUI-MARCHENT-  
DEBOUT"!  
C'EST  
BIEN A TON  
TOUR  
D'AVOIR PEUR!  
**OUI... RAHAN  
VEUT VIVRE!!!  
VIVRE!!!**



**VIVRE!  
VIVRE!!  
VIVRE!!!**

**ASSEZ  
ASSEZ...**

LA PEUR RENDAIT "LA REINE-DES-  
OMBRES" PLUS BLEME ENCORE!



**A MOI, TORK!**  
**A MOI, ARCHERES!!**

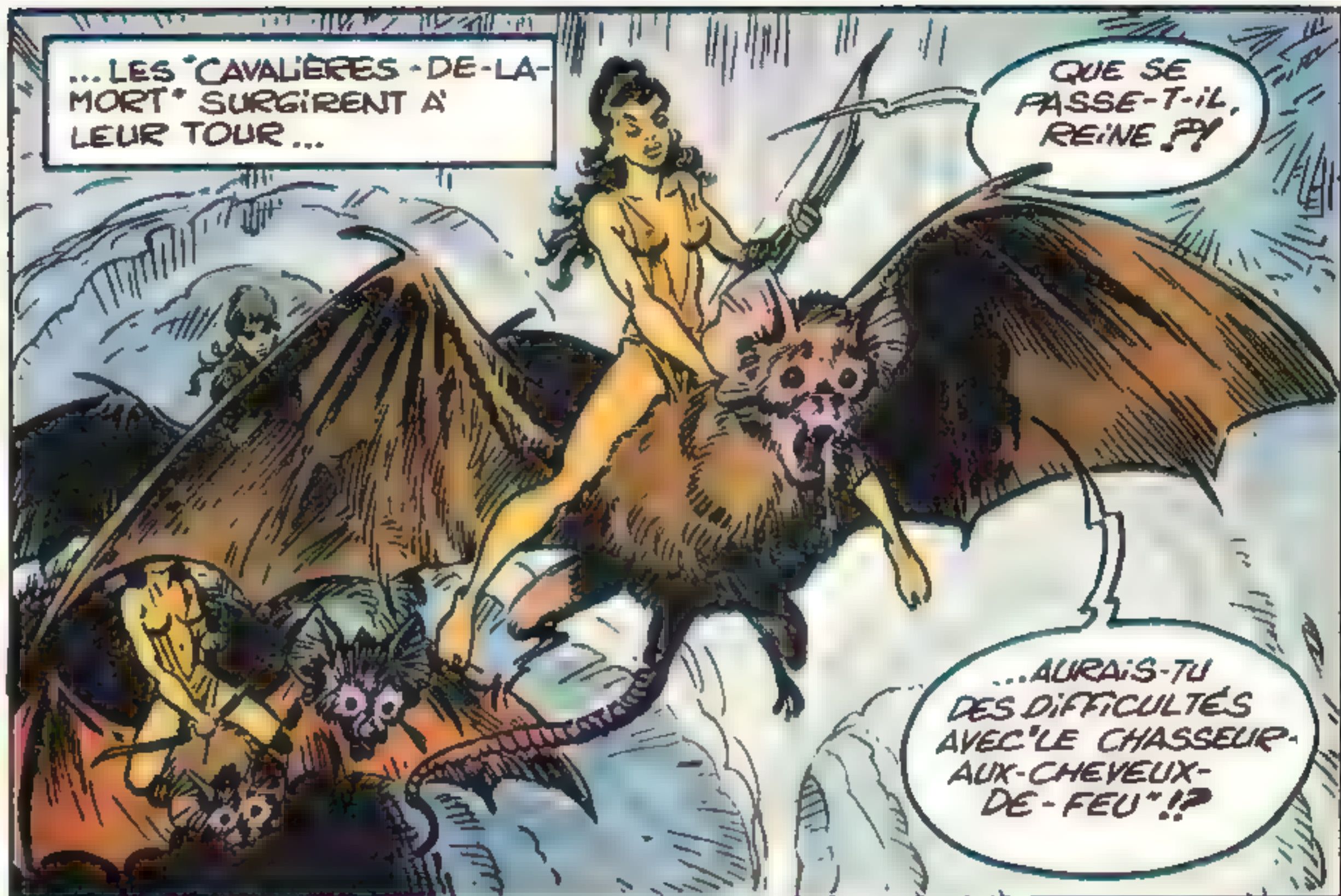


LE GARDIEN DU "SANCTUAIRE-DES-FIDÈLES",  
L'HOMME-MONSTRE QU'AVAIT DÉJÀ AFFRONTÉ  
RAHAN, SURGIT LE PREMIER...



**TORK  
ARRIVE,  
"REINE"!!**

... LES "CAVALIÈRES-DE-LA-MORT"  
SURGIÈRENT À  
LEUR TOUR...



QUE SE  
PASSE-T-IL,  
REINE??

...AURAIS-TU  
DES DIFFICULTÉS  
AVEC "LE CHASSEUR-  
AUX-CHEVEUX-  
DE-FEU"!!?

2209

OUI...  
IL CRIE LES  
MOTS INTERDITS  
DANS NOTRE  
ROYAUME!!



LE FILS DE CRAÛ FAISAIT  
FRONT À TORK-LE-GÉANT...



TU NE  
M'ÉCHAPPERAS  
PAS UNE  
SECONDE  
FOIS,  
"CHEVEUX-  
DE-FEU"!!

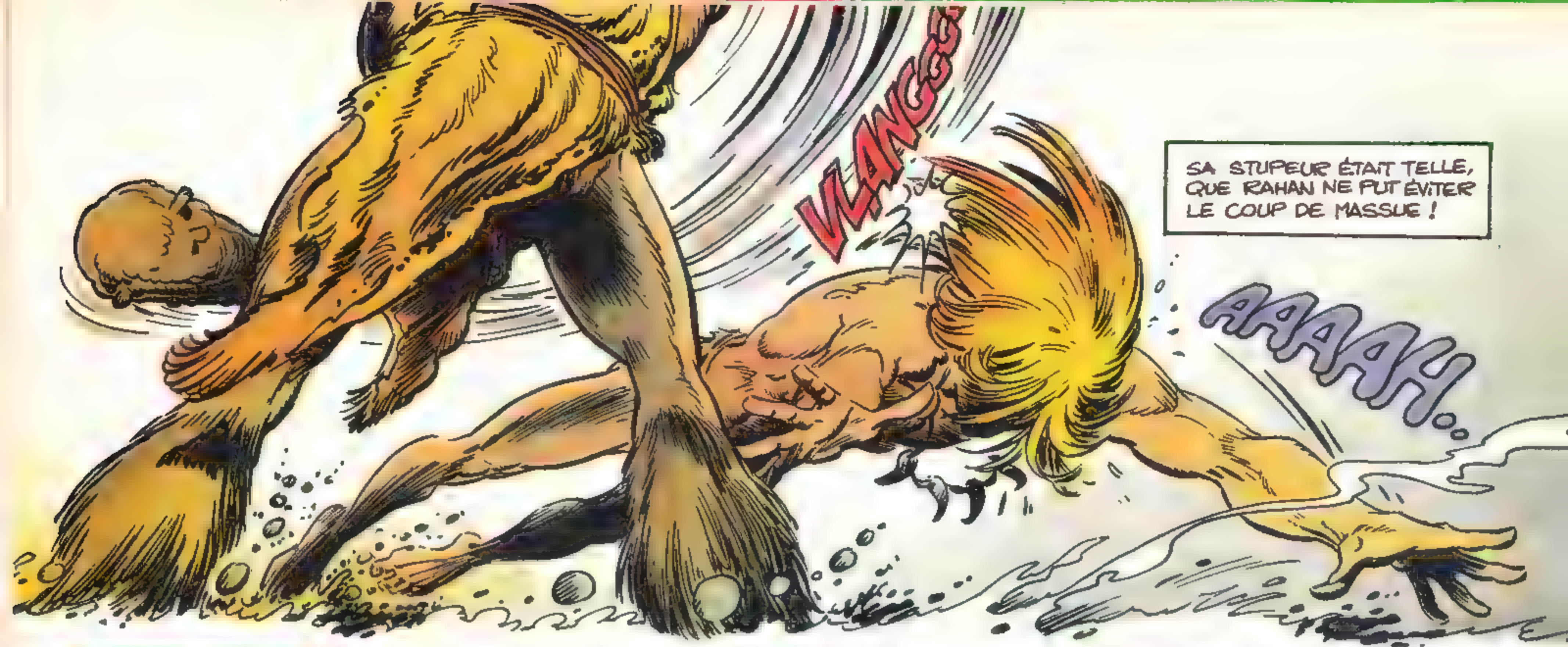
OOH!



**KOAK-  
LE-  
FOURBE!!**

L'HOMME-MONSTRE S'ÉTAIT SOUDAINEMENT  
MÉTAMORPHOSÉ EN... UN CHEF DE CLAN  
QUE RAHAN RECONNAISSAIT !!!





SA STUPEUR ÉTAIT TELLE, QUE RAHAN NE FUT ÉVITER LE COUP DE MASSUE !

WANG

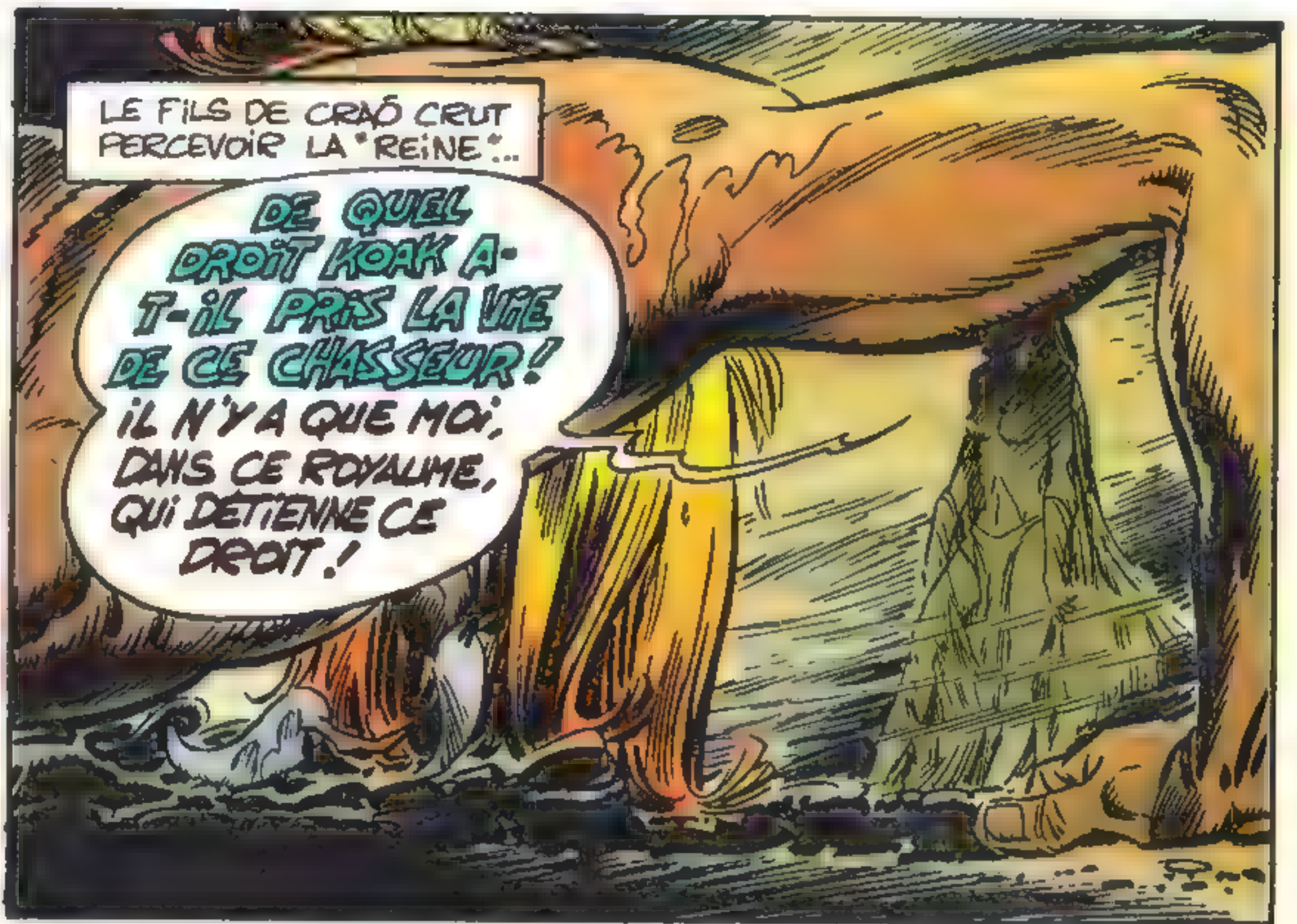
AAAAH



ON NE FRAPPE PAS UN ADVERSAIRE À TERRE !!!, HURLA UNE VOIX... ET CE FUT TOUT...

VRRANG

LA MASSUE S'ÉTAIT ABATTUE UNE SECONDE FOIS !



LE FILS DE CRAO CRUT PERCEVOIR LA "REINE"...

DE QUEL DROIT KOAK A-T-IL PRIS LA VIE DE CE CHASSEUR ! IL N'Y A QUE MOI, DANS CE ROYAUME, QUI DÉTIENNE CE DROIT !



KOAK DOIT PAYER SA FELONIE SUR LE CHAMP !!!

...RAHAN ENTREVI, COMME DANS UN BROUILLARD, LES CAVALIÈRES ENTRÂNER KOAK-LE-FOURBE.



...ET LE SUSPENDRE À UNE SAILLIE ROCHEUSE...

... FOU... POURQUOI... LA MORT... NE LE RÉDUIT-ELLE PAS... EN POUSSIÈRE... COMME ELLE... EN A LE... POUVOIR ?



QUAND LES "CAVALIÈRES-  
DE-LA-MORT" BANDÈRENT  
LEURS ARCS, IL...



...TENTA DE SE  
REDRESSER...

NE...  
**FAITES...  
PAS ÇA...!  
FAITES GRÂCE  
À KOAK...**

TROP  
TARD!



2209

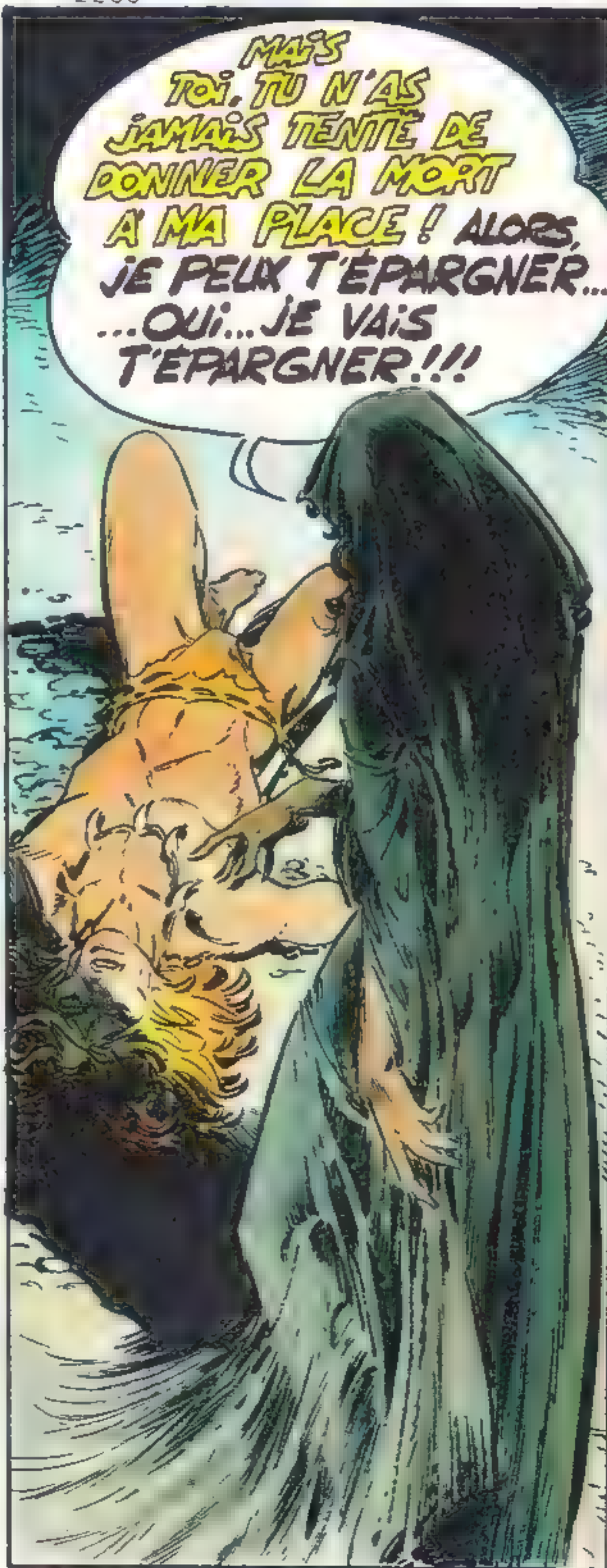
...IL RETOMBA SUR LE DOS...ET  
LA MORT SE PENCHA SUR LUI...

TU  
MONTRES  
LA TA  
GÉNÉROSITÉ,  
RAHAN!  
MAIS...



...JE NE  
PEUX PAS  
FAIRE GRÂCE  
À CEUX QUI  
USURPENT MON  
POUVOIR!

MAIS  
TOI, TU N'AS  
JAMAIS TENTÉ DE  
DONNER LA MORT  
À MA PLACE! ALORS,  
JE PEUX T'ÉPARGNER...  
...OUI... JE VAIS  
T'ÉPARGNER!!!



LA "REINE" RECU LAIT DANS  
L'OMBRE GRISÉE ET BLEUE  
DE SA TANIÈRE...



...MAIS  
NE TE CROIS  
PAS POUR AUTANT  
IMMORTEL, RAHAN!  
POUR TOI  
AUSSI...



# GRAND CONCOURS J'♥ LA NATURE



LA COLLECTION  
LA VIE SECRÈTE DES BÊTES



HACHETTE  
Jeunesse



LA FEDERATION DES PARCS NATURELS DE FRANCE



Amis et défenseurs de la nature, **JULIE ET THOMAS** t'ont emmené dans les Parcs de Corse, de Port-Cros et des Landes de Gascogne.

Cette semaine, ils te proposent une balade dans la très belle vallée de la Risle :

## LE PARC DE BROTONNE

Tu aimes la nature ? Alors, lis attentivement ce reportage et participe au grand concours "J'♥ la nature".

\* Règlement page 28





**1** La belle Forêt de Brotonne, avec ses grands hêtres et ses jacinthes bleues, a donné son nom au Parc. Mais le Parc Naturel Régional de Brotonne, c'est beaucoup d'autres choses... **2** trop vieux ou ne sont plus entretenus : ils meurent ou sont arrachés. Le Parc étudie et valorise les variétés locales de pommes et de poires. Il organise ainsi des marchés aux fruits régionaux. **3** Le Parc est installé dans une ancienne grange, avec toit de chaume et colombages. C'est là que sont organisés des séjours et sorties de découverte, pour les classes et les visiteurs, aux bords de la Risle. Cette rivière est essentielle à la vie de la région : petites industries, moulins, tanneries, extraction du gravier, pêche et canoë... **4** Au marais Vernier, les vaches normandes ne broutent plus les roseaux qui envahissent les prairies humides où les tracteurs s'enlisent. Sur ces terrains abandonnés, poussent les roseaux et le mal à y vivre (canards, hérons, oies sauvages...). **5** Tandis que Thomas observe les oiseaux (c'est le rôle de la Maison des Oiseaux), la fille présente également, et essaye de faire revivre, les activités traditionnelles de la région. Par exemple, à la Maison des Métiers, des artisans expliquent leur travail et organisent des stages... **6** **7** Pour entretenir ce marais, le Parc a eu l'idée d'y élever en semi-liberté, des Lœufs écossais et des chevaux camarguais. Ces animaux sont très utiles pour débroussailler les zones humides. **8** **9** A Hautville, le Parc a également remis en état un moulin du XII<sup>e</sup> siècle, le dernier de la région.





 **BROTONNE :**  
**DES RICHESSES À DÉCOUVRIR**

La Normandie est connue pour ses pommiers, ses fromages, ses abbayes...  
Pourtant, cette région façonnée par l'homme hier, risque aujourd'hui de perdre son caractère.

**Le PARC NATUREL RÉGIONAL DE BROTONNE** protège et met en valeur le patrimoine humain et naturel très riche de cette région.

Les pommiers et les poiriers, qui marquent depuis des siècles le paysage de la Normandie, sont souvent devenus comme il aide les producteurs à se regrouper pour vendre leurs produits. **3** Le Centre de Découverte de la Nature les gagnants du concours pourront participer. **4** Julie et Thomas participent à un camp de découverte de la Vallée cendrées, grèbes, rapaces...), Julie prélève des animaux aquatiques, pour les observer dans un aquarium. **6** Au bustes, qui étouffent toutes les autres plantes. Même les animaux sauvages traditionnels du marais ont alors du très résistants, broutent les roseaux et les saules, comme le faisaient sans doute autrefois les aurochs. **8** Le Parc la Haye-de-Routot, un boulanger montre comment on faisait le pain autrefois, dans un ancien four à pain restauré.

LE JOURNAL

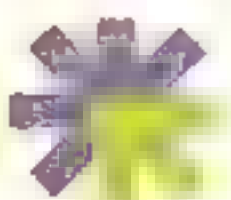


LA COLLECTION  
LA VIE SECRÈTE  
DES BÊTES



HACHETTE  
Jeunesse

LA FÉDÉRATION DES PARCS  
NATURELS DE FRANCE





# • AVEC TA CLASSE, JOUEZ ET PARTEZ 3 JOURS DANS LES PARCS NATURELS DE CORSE OU DES LANDES

# • AVEC TA FAMILLE, JOUEZ ET PARTEZ UN WEEK-END DANS LES PARCS NATURELS DE PORT-CROS OU DE BROTONNE

**\* 60 VOLUMES DE LA COLLECTION  
"LA VIE SECRÈTE DES BÊTES  
HACHETTE JEUNESSE  
\* 60 ABONNEMENTS D'UN  
TRIMESTRE À PIF !**

## DEUX POSSIBILITÉS POUR CONCOURIR

Tu as deux possibilités pour jouer :  
avec ta classe ou individuellement.

1. AVEC TA CLASSE, si tu es en CM 1  
ou en CM 2, ton professeur a dû  
recevoir une documentation sur ce

**CONCOURS**

Sinon amène-lui ce numéro de PIF  
et montre-lui le concours. Peut être  
sera-t-il intéressé et alors avec ta  
classe, tous ensemble, vous pourrez  
faire le concours.

2. Tu peux aussi, bien sûr, JOUER  
SEUL, ou en te FAISANT AIDER PAR  
TA FAMILLE.

## COMMENT JOUER ?

Que tu joues avec ta classe, tout  
seul ou en famille, le principe du  
concours est le même.

Il s'agit pour toi, pour ta classe :  
\* de DÉCOUVRIR LA NATURE PROCHE  
DE VOUS, dans votre ville, ses  
environs, dans votre région, que  
cette nature soit sauvage ou  
transformée (jardin, campagne,  
forêt, bords de rivière, de mer, de  
montagne...)

\* de voir comment ELLE VIT, comme  
ELLE A ÉTÉ TRANSFORMÉE, comment  
ELLE SE TRANSFORME ENCORE,  
comment ELLE PEUT ÊTRE MENACÉE!

\* A partir de ce que vous avez  
découvert, de proposer des  
solutions pour la protéger, pour  
éviter sa destruction, pour mieux  
vivre avec elle.

Avec toutes vos observations,  
toutes vos réflexions, vous allez  
faire un journal-dossier. VOUS  
ALLEZ VOUS TRANSFORMER EN  
REPORTER, AMIS ET PROTECTEURS  
DE LA NATURE.

Ce journal devra au maximum  
compter 6 feuilles (donc 12 pages)  
de format papier à dessin reliées en  
hauteur entre elles par un adhésif  
pour former comme un  
journal. (format 29,7 x 42 mm).

Pour vous exprimer, vous pouvez  
utiliser tous les moyens que vous  
jugerez utiles :

- des textes, des dessins, des  
illustrations, des photos, des  
collages, des bandes dessinées...

## ATTENTION !

Ce "journal" devra traiter un cas  
précis de protection de la nature et  
un seul. Par exemple :

\* le sauvetage d'un animal ou  
d'une plante menacée (sauvages ou  
domestiques)

\* la sauvegarde d'un milieu fragile  
menacé (par le feu, la pollution, les  
ordures...)

\* La transformation de la nature  
par les aménagements de l'homme  
(pont, route, usine, maison...)

\* la modification du paysage par  
une activité agricole ou industrielle  
(le maïs remplace la forêt, le  
barrage hydro-électrique comble  
une vallée, etc...)

## OU ENVOYER LE "JOURNAL-DOSSIER" ?

Dans une grande enveloppe  
suffisamment affranchie à :

PIF LA NATURE  
VMS PUBLICATIONS  
BOITE 2123  
99212 PARIS CONCOURS

## N'OUBLIEZ PAS !

POUR LES CLASSES : bien préciser le  
nom du professeur, la classe,  
l'école, son adresse et son  
téléphone.

POUR LES INDIVIDUELS : bien  
préciser le nom, le prénom, l'âge,  
l'adresse complète et  
le téléphone.

## JUSQU'À QUAND ?

Vous avez jusqu'au 15 janvier 1988  
avant minuit pour réaliser votre  
"journal-dossier"  
Les résultats seront connus courant  
Avril 1988.

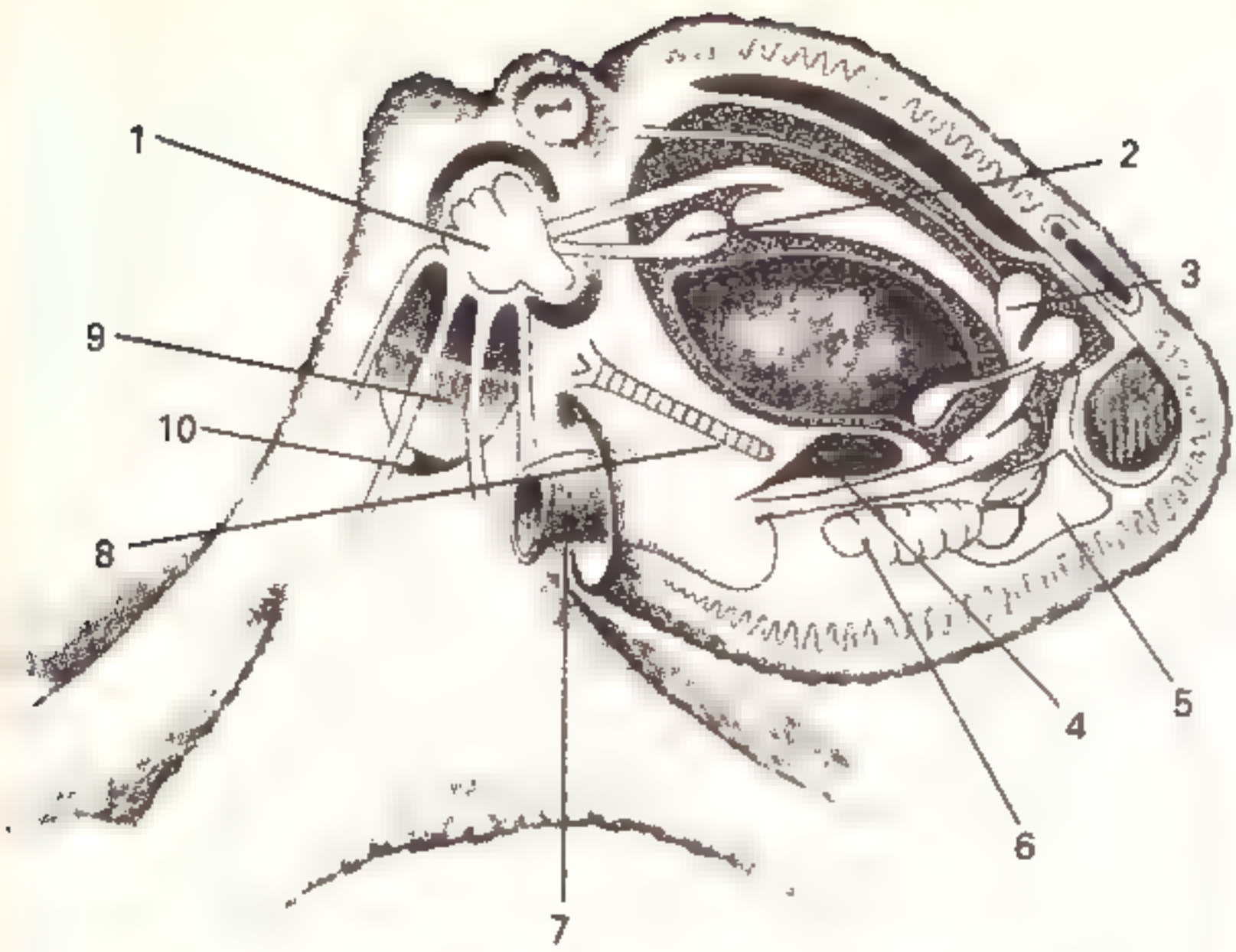
Demande de règlement complet du concours :  
PIF V.M.S. PUBLICATIONS 146, Rue du Fau-  
bourg Poissonnière 75010 PARIS  
Et sur MINITEL : Tél. : 3615 - Tapez PIF.

Le règlement du concours a été déposé chez  
Maître PINOT, Huissier de Justice à Paris, qui  
contrôlera la validité et l'objectivité des déli-  
bérations du Jury.

\* les 2 premiers prix comprennent pour les clas-  
ses gagnantes : le voyage, l'hébergement par  
les Parcs Naturels pour les élèves, les accompa-  
gnateurs, selon les normes de l'Education Natio-  
nale. Pour les familles : le voyage, l'héberge-  
ment dans les Parcs pour 4 personnes dont obli-  
gatoirement l'enfant ayant participé au concours.  
Les séjours auront lieu entre mai et juin 1988.







**Le cerveau de la pieuvre (1)** est stratégiquement placé entre la bouche (10), l'œil et l'estomac (3).  
Album : "Dans l'océan" p. 19.



**L'espadon** se sert de son bec pour assommer les poissons qu'il mange.  
Album : "Dans l'océan" p. 15.

**L'écureuil** est capable de sauter 25 fois sa longueur.  
Album : "Dans les bois et forêts" p. 6.



## SOIS LEUR DÉFENSEUR

**Pour mieux les protéger, découvre les secrets des bêtes qui nous entourent.**

Tu découvriras tous les secrets passionnants du monde animal dans la collection "La Vie Secrète des Bêtes". Chaque album regroupe 24 espèces animales appartenant à un milieu bien précis : mer, côtes, montagnes, ferme, campagne, bois, etc. Tu sauras comment les reconnaître et les observer, quelles sont leurs habitudes, leur nourriture, leur mode de reproduction, leur rôle dans la nature, leurs ennemis...

Mieux on connaît les bêtes, plus on les aime et mieux on sait prendre leur défense.

14 titres ; l'album : 55 F. Le grand album hors série : 120 F.



**La marmotte** ne mange que pendant 6 mois de l'année. Mais elle met les bouchées doubles.  
Album : "Dans les montagnes" p. 40.



**Le vautour oricou**, ailes déployées, est aussi large qu'un autobus (2 m 70).  
Album : "Les rapaces d'Europe" p. 21.

**L'alevin du poisson lune** est 60 millions de fois plus petit que sa mère.  
Album : "Dans l'océan" p. 47.



**Le sevrage du poulain** n'a lieu qu'au bout de 6 à 7 mois.  
Album : "A la ferme" p. 19.

**H**  
HACHETTE  
Jeunesse



COLLECTION  
LA VIE SECRÈTE  
DES BÊTES





...VIENDRA  
LE JOUR DE  
'L'ULTIME COMPARUTION'...  
C'EST POURQUOI  
JE NE TE DI'S  
PAS...

...ADIEU...  
MAIS  
'AU REVOIR...!'

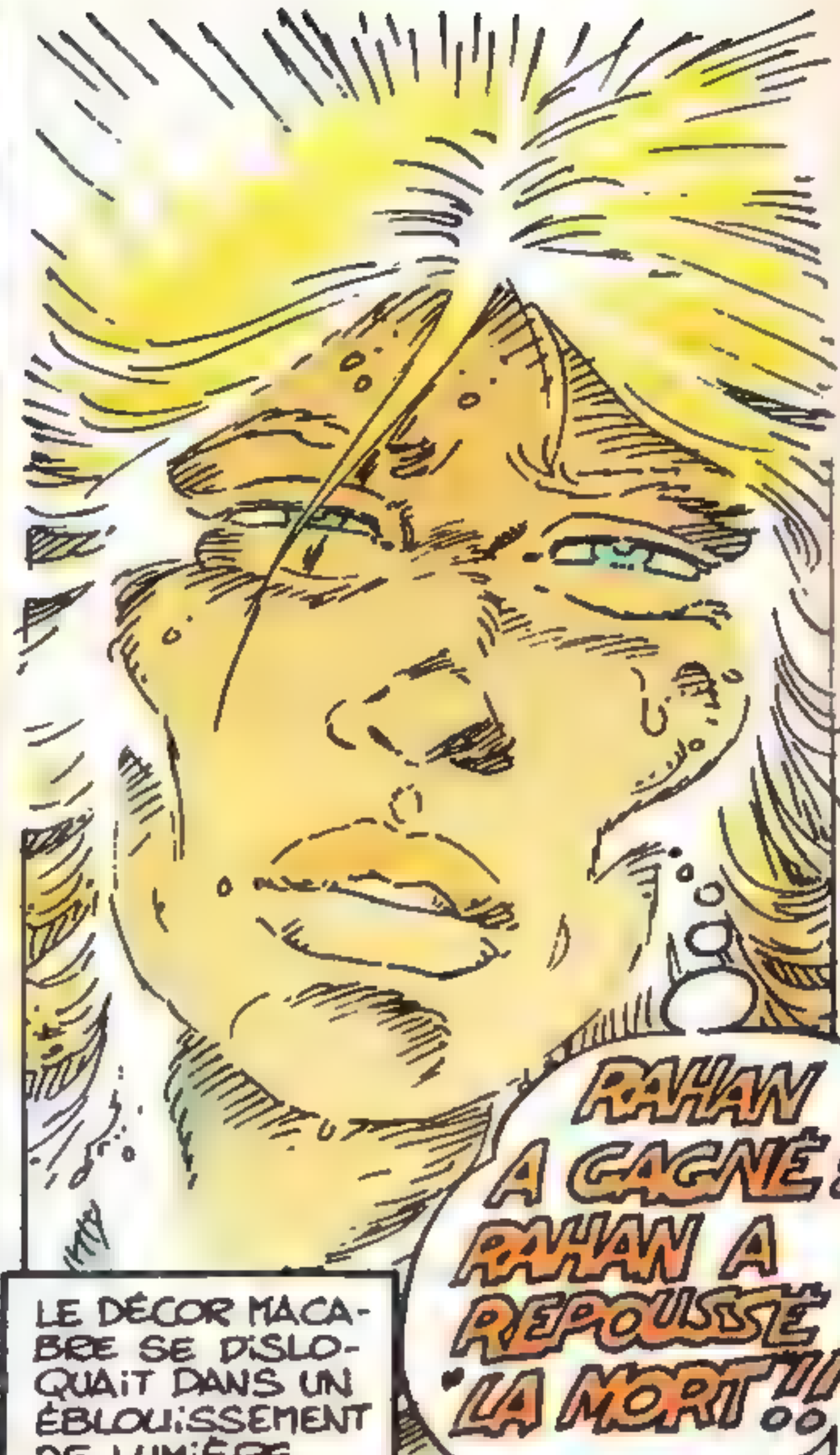
2209



LA "REINE-DES-OMBRES"  
S'ESTOMPA ET DISPARUT,  
COMME UNE ARAIGNÉE  
AU FOND DE SA TOILE...

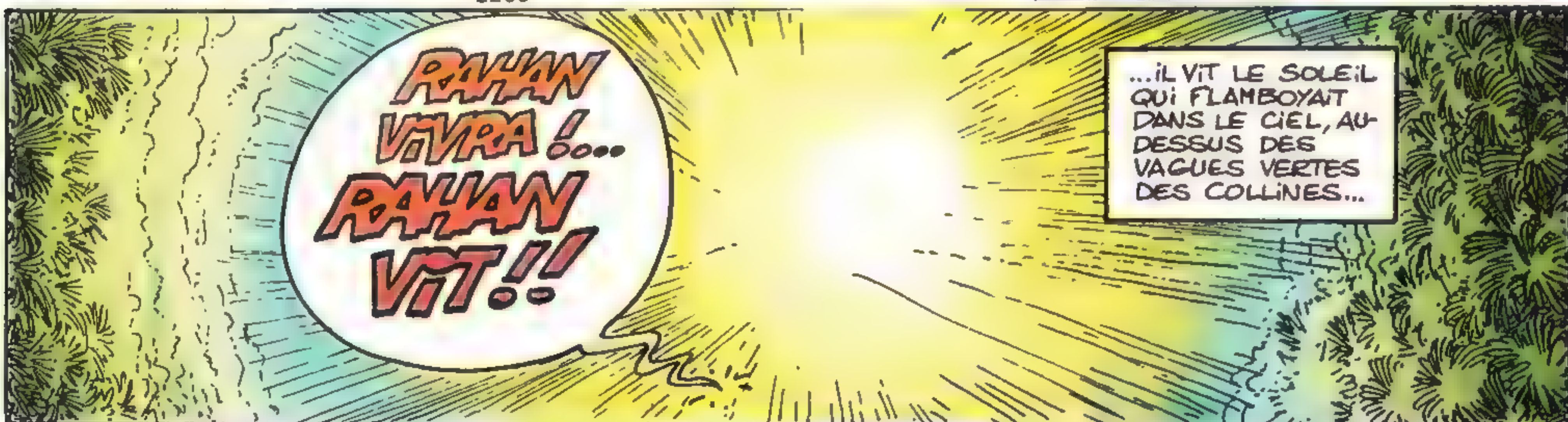
...AU  
REVOIR.

RAHAN...  
AU REVOIR...



**RAHAN  
A GAGNÉ!  
RAHAN A  
REPOUSSE  
'LA MORT'!!**

LE DÉCOR MACABRE  
SE DISLO-  
QUAIT DANS UN  
ÉBLOUISSEMENT  
DE LUMIÈRE...



**RAHAN  
VIVRA!...  
RAHAN  
VIT!!**

...IL VIT LE SOLEIL  
QUI FLAMBOYAIT  
DANS LE CIEL, AU  
DESSUS DES  
VAGUES VERTES  
DES COLLINES...

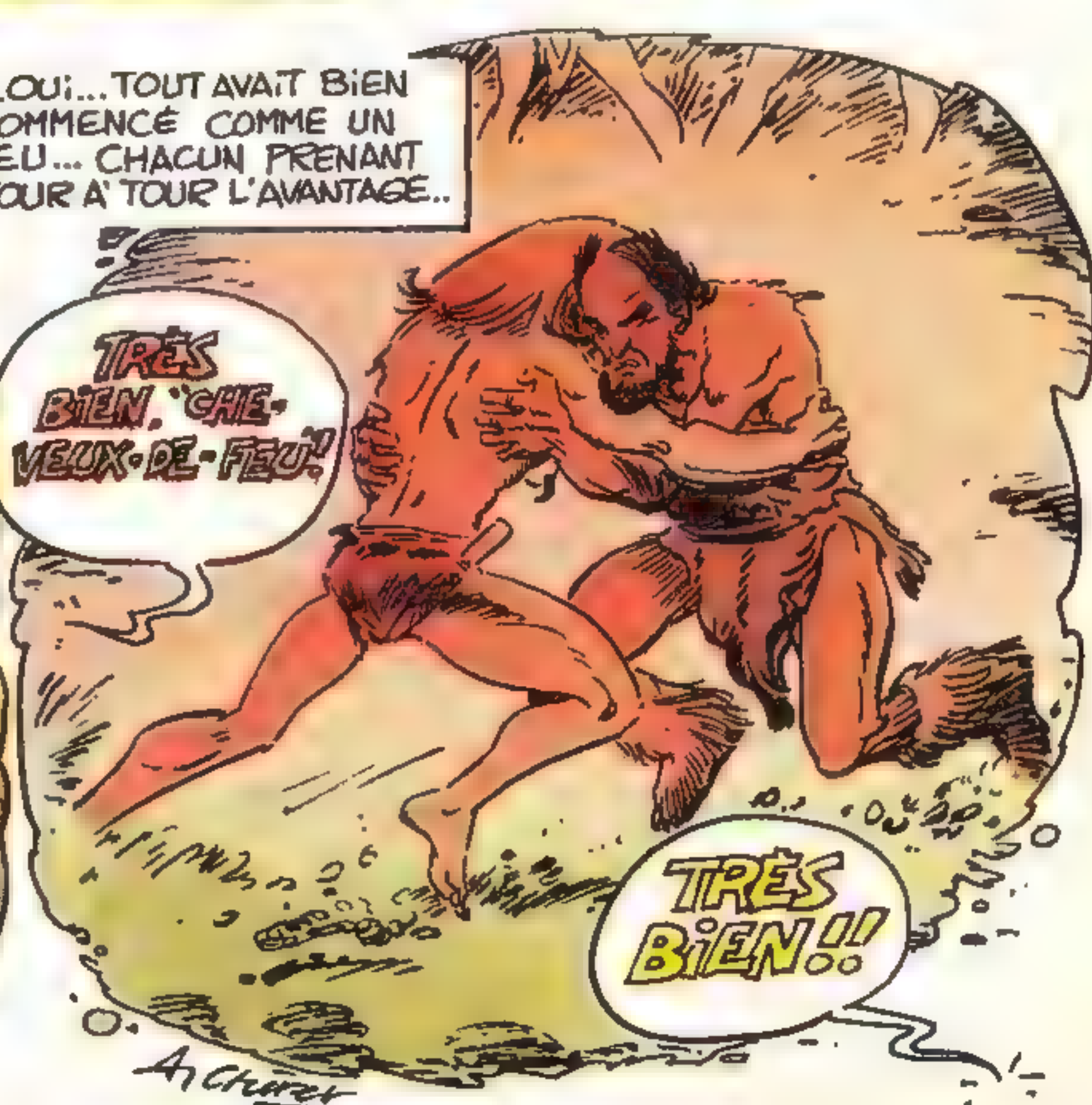
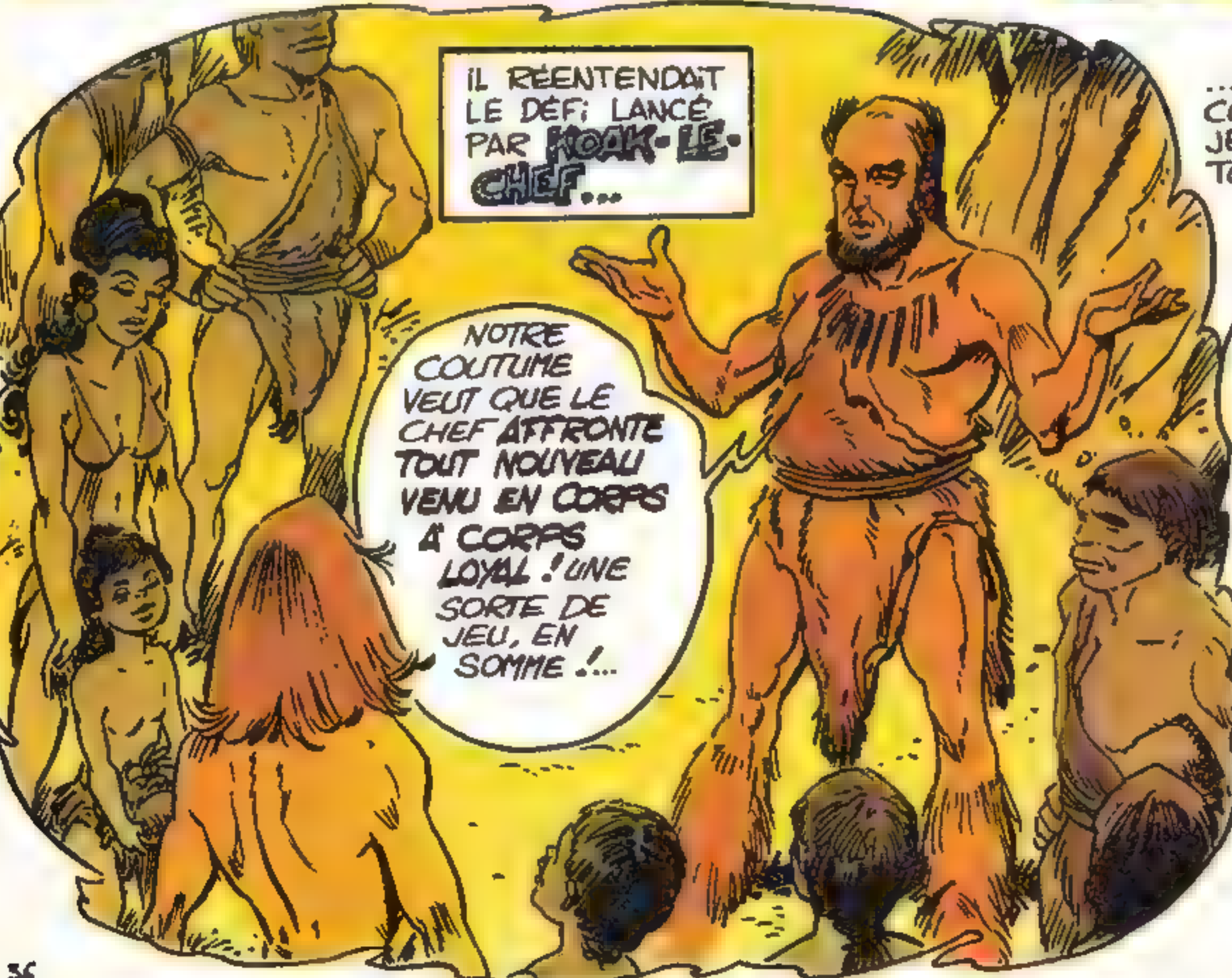
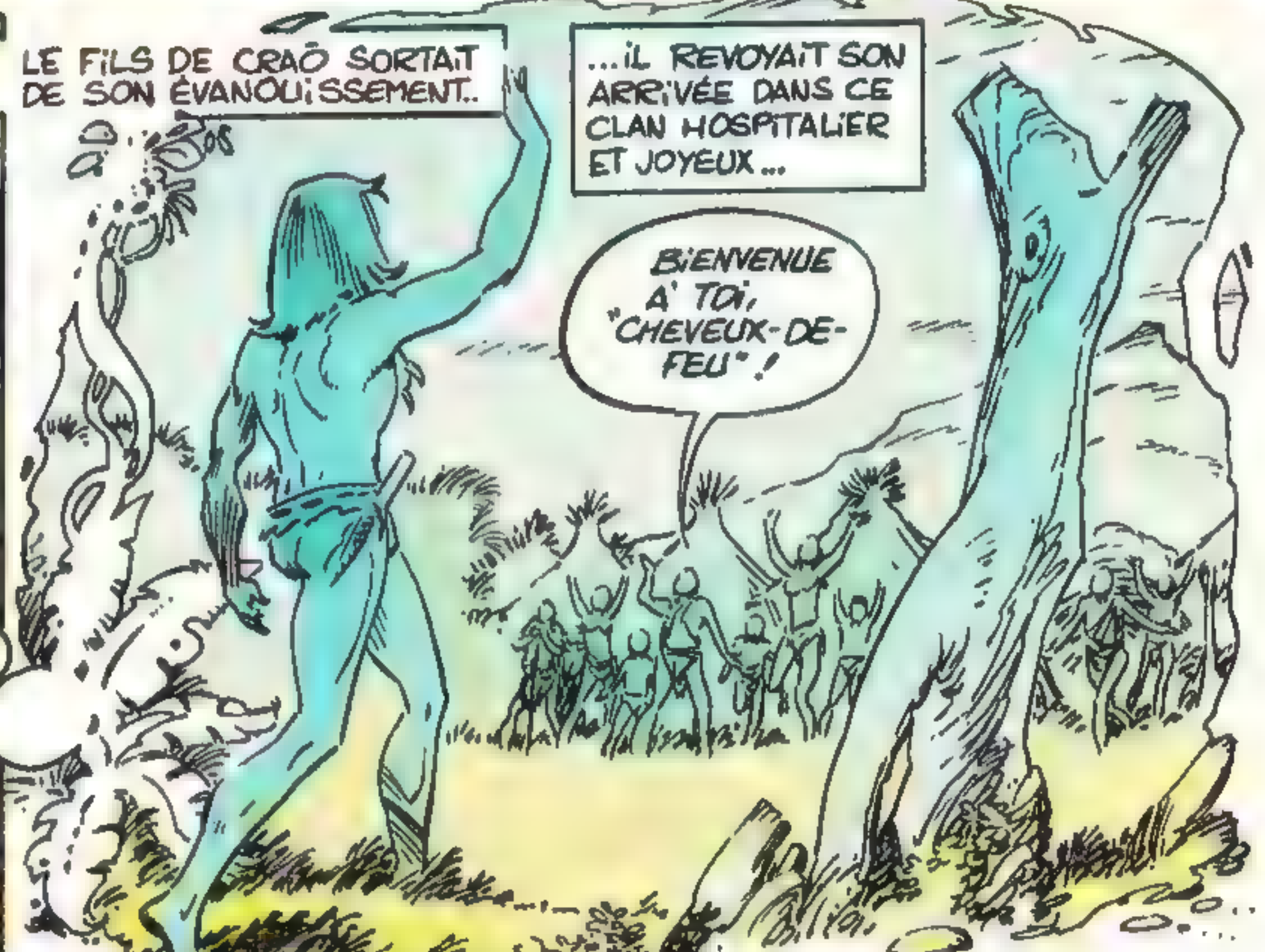


...IL VIT LES HOMMES, LES  
FEMMES, LES VIEILLARDS ET  
LES "PETITS-D'HOMMES"  
QUI L'ENTOURAIENT... IL VIT  
LES REGARDS... LES  
SOURIRES...





2209

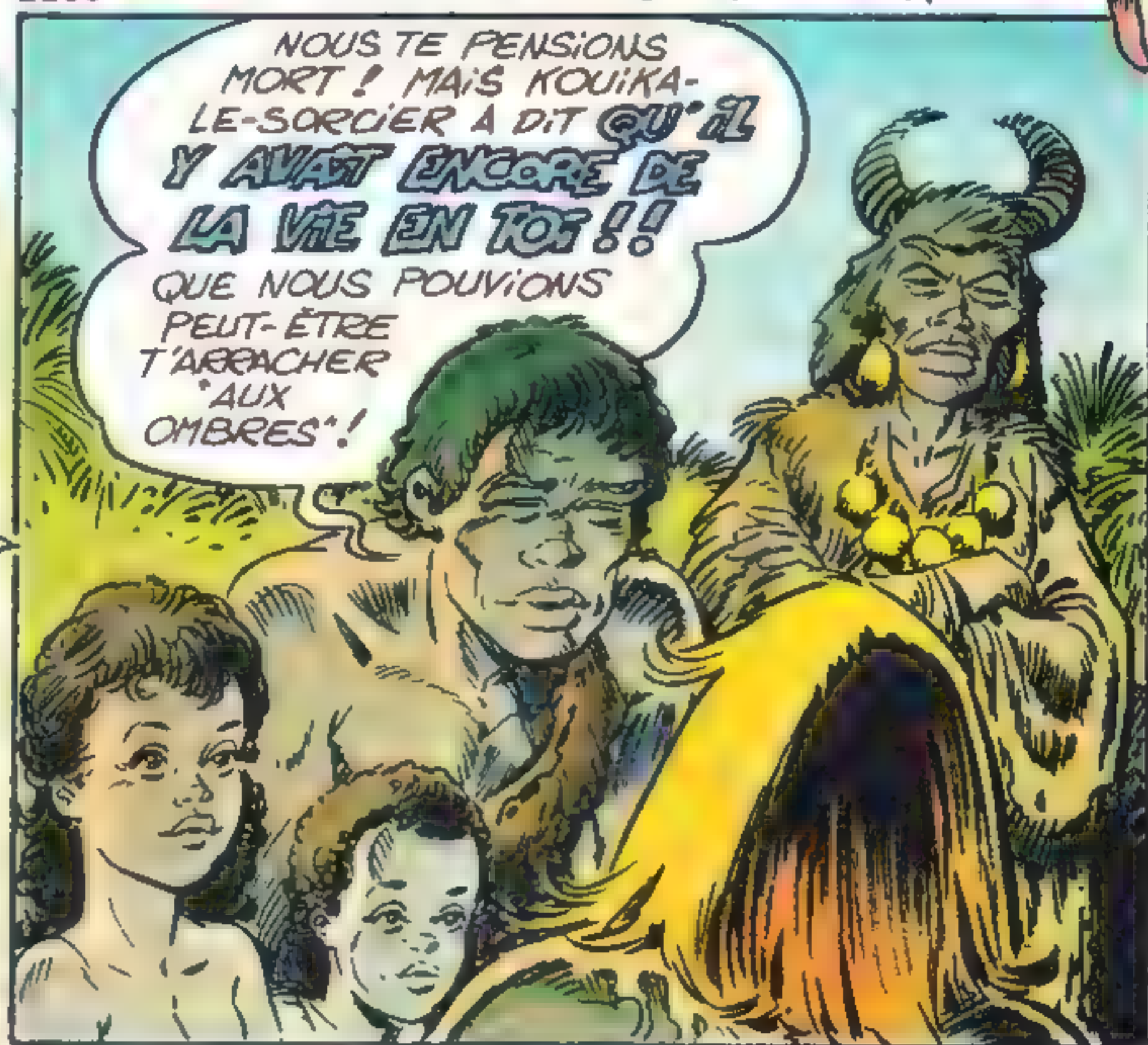




LE FILS DE CRAÛ AVAIT ÉTÉ  
PROCLAMÉ VAINQUEUR, QUAND...



2209





TANDIS QUE LE CLAN ÉVOQUAIT LES SOINS QU'ON LUI AVAIT PRODIGUÉS, LE FILS DE CRAÛ FAISAIT DES RAPPROCHEMENTS AVEC SON TERRIFIANT CAUCHEMAR...

LES GIFLES, ADMINISTRÉES A' REGRET POUR LE FAIRE RECOUVRER SES ESPRITS...

...C'ÉTAIENT LES COUPS REÇUS DURANT L'AF-FRONTMENT AVEC LE "GARDIEN DU SANC-TUAIRE" !...

...L'EAU, DONT ON L'AVAIT ASPERGÉ POUR L'AIDER A' REVENIR A' LUI...

...C'ÉTAIT LA CASCADE SILENCIEUSE DE SON ÉTRANGE CAUCHEMAR !

...LE BREUVAGE, QUE LE SORCIER L'AVAIT CONTRAINT A' AVALER, CETTE SENSATION D'ÉTOUFFEMENT...

...C'ÉTAIT LES CREVASSES DU CAUCHEMAR SE REFER-MANT SUR LUI, L'ENSEVELIS-SANT !

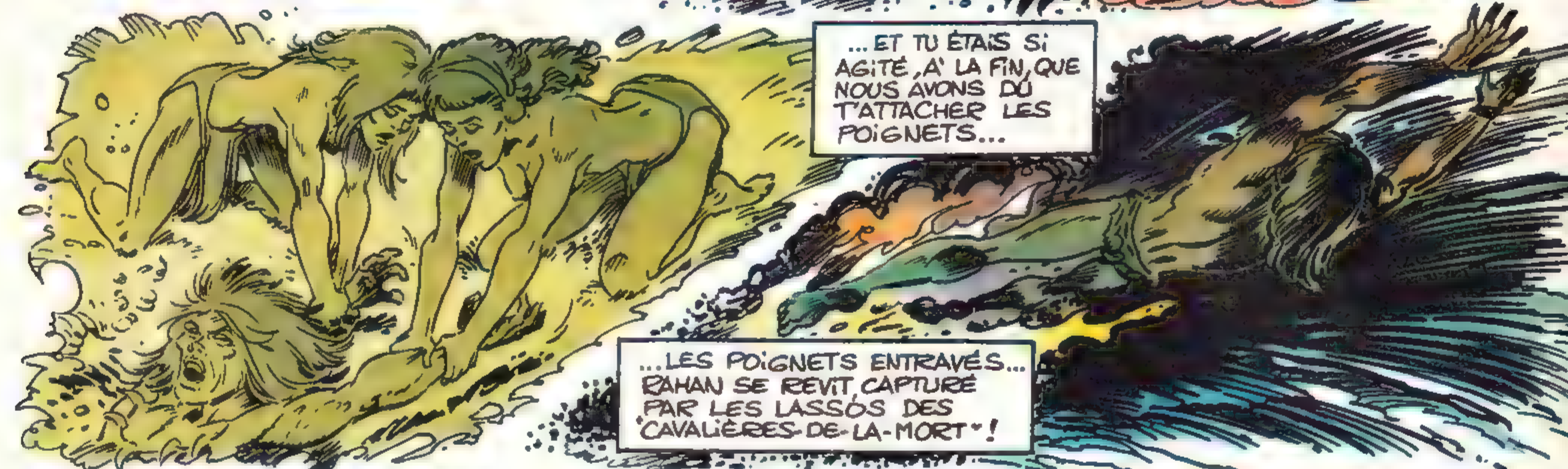
A. Chéret





...ET LES BRÛLURES  
CAUSÉES PAR CE  
BREUVAGE, CETTE  
DOULEUR AU VENTRE...

... AVAIENT SANS DOUTE  
ENGENDRÉ LES "MONSTRES  
DE FEU" ET L'ÉVENTRATION  
DU DRAGON!



... ET TU ÉTAIS SI  
AGITÉ, À LA FIN, QUE  
NOUS AVONS DU  
T'ATTACHER LES  
POIGNETS...

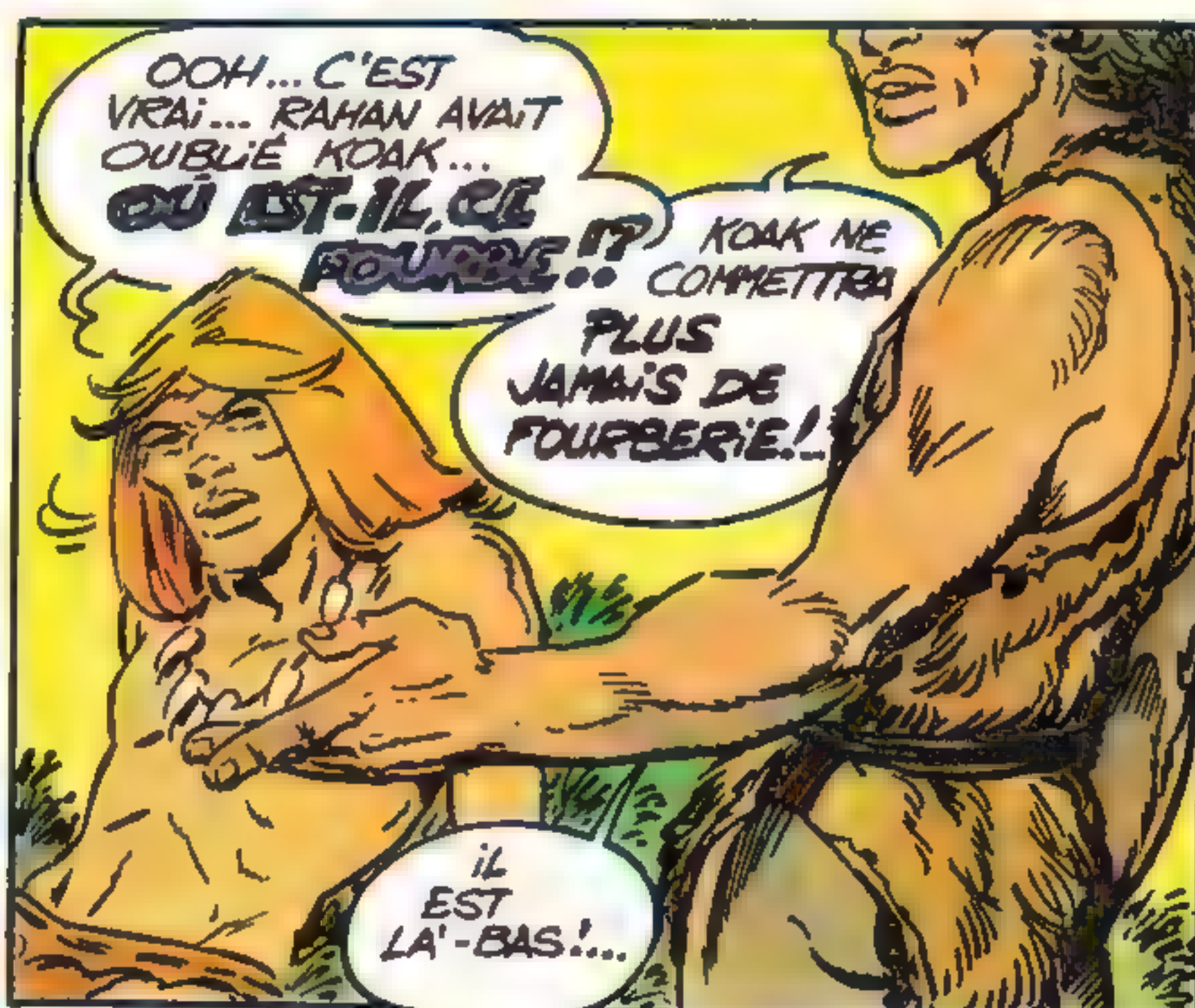
...LES POIGNETS ENTRAVÉS...  
RAHAN SE REVIT CAPTURÉ  
PAR LES LASSOS DES  
CAVALIÈRES DE LA-MORT!



AÏNSI, TOUTE CETTE  
HORREUR N'ÉTAIT QU'UN  
CAUCHEMAR!!!

PAS  
TOUT À FAIT,  
RAHAN.

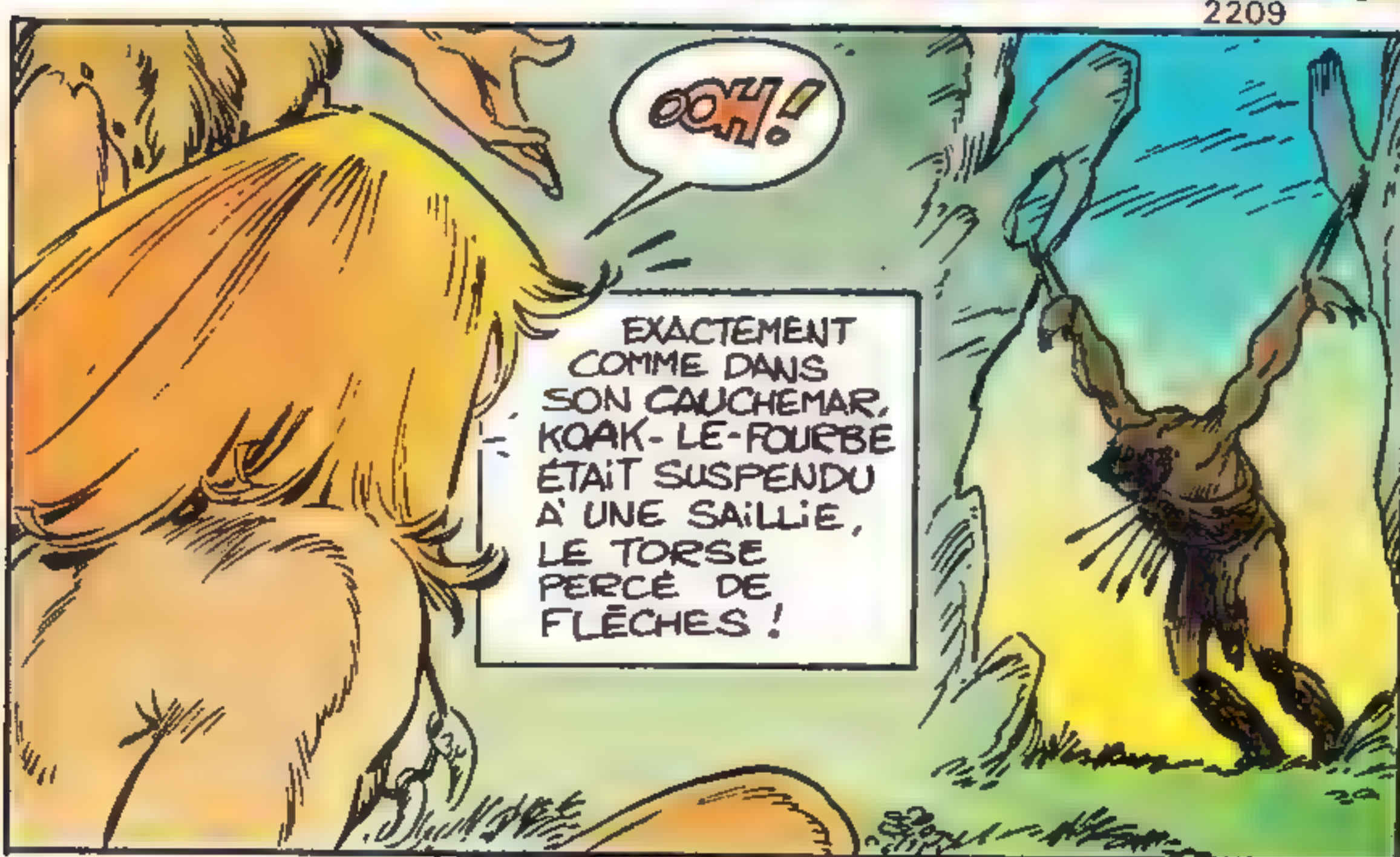
...PUISQUE  
TU NOUS AS  
DEMANDÉ LA  
GRÂCE DE  
KOAK!



OOH... C'EST  
VRAI... RAHAN AVAIT  
OUBLIÉ KOAK...  
**OÙ EST-IL, CE  
FOURBE?**

KOAK NE  
COMMETTRA  
PLUS  
JAMAIS DE  
FOURBERIE!

IL  
EST  
LA-BAS!...



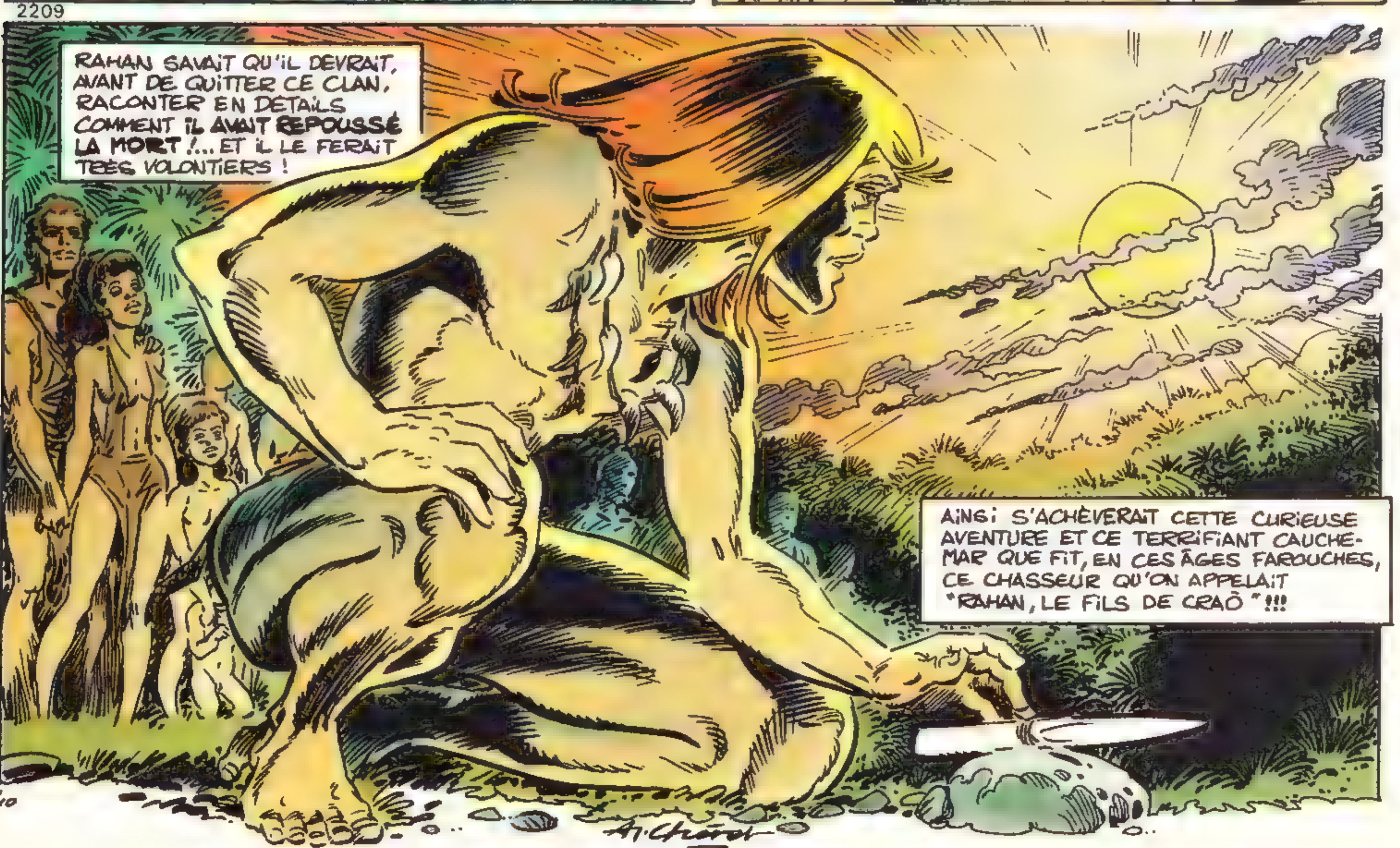
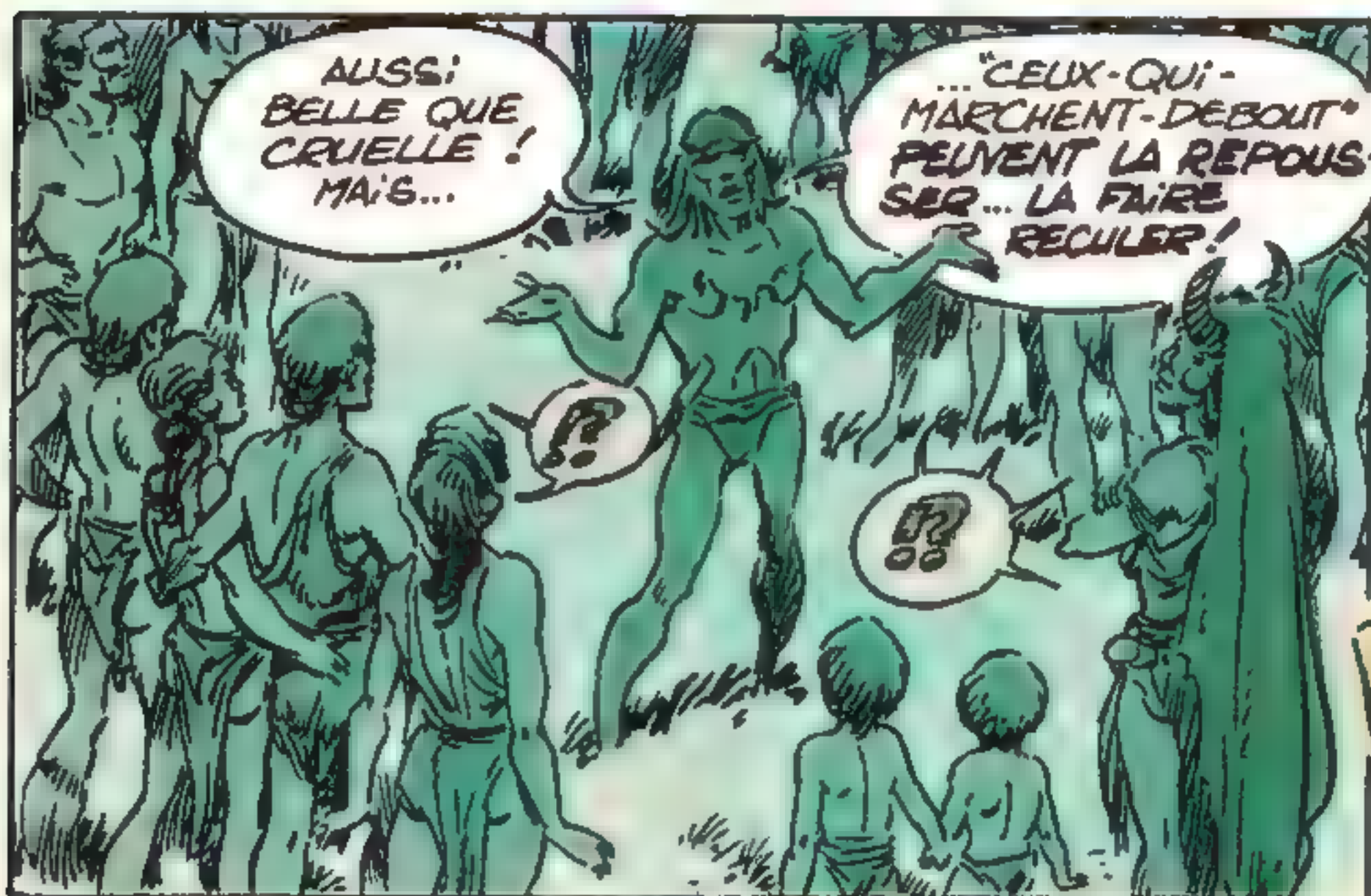
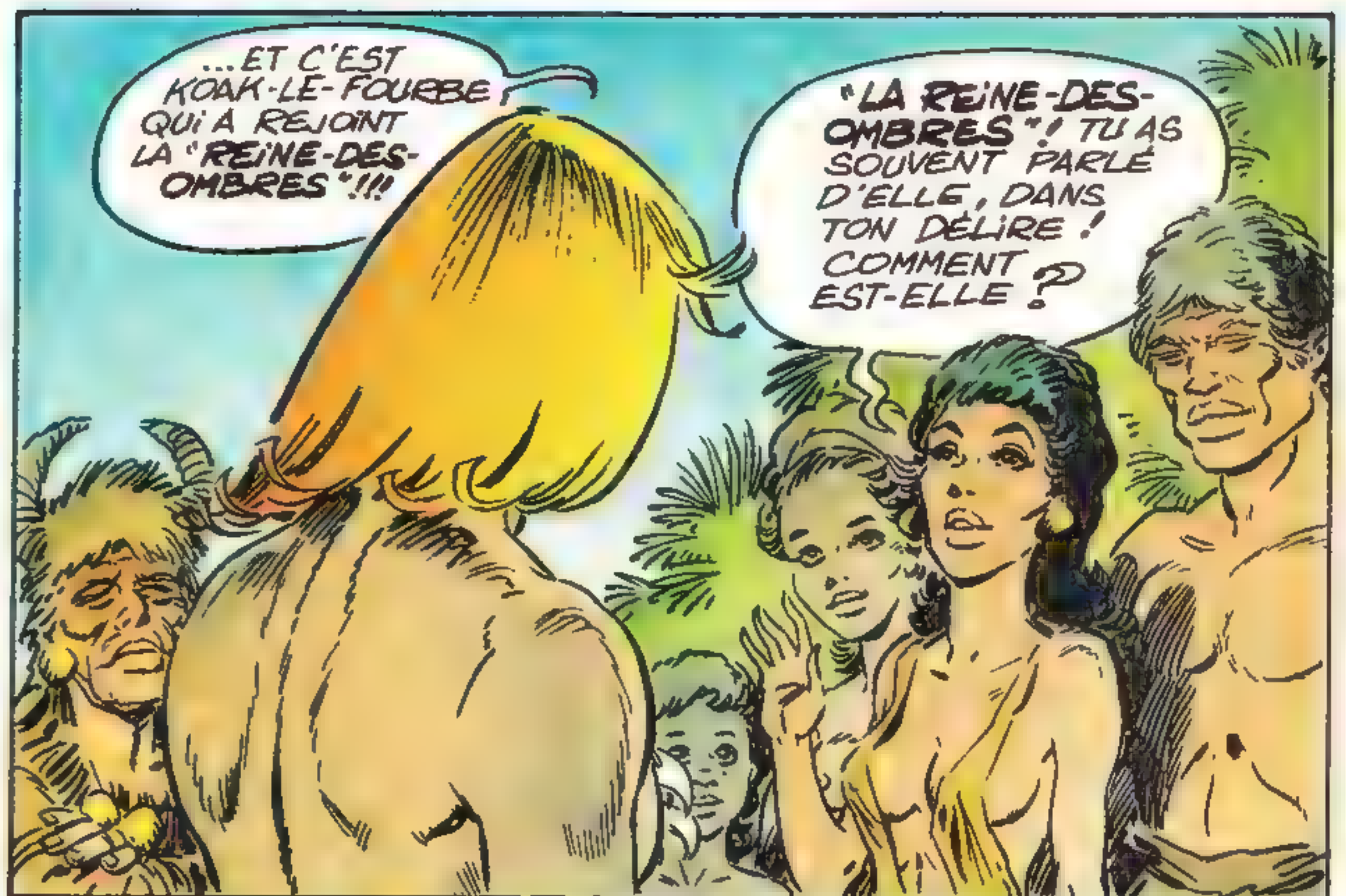
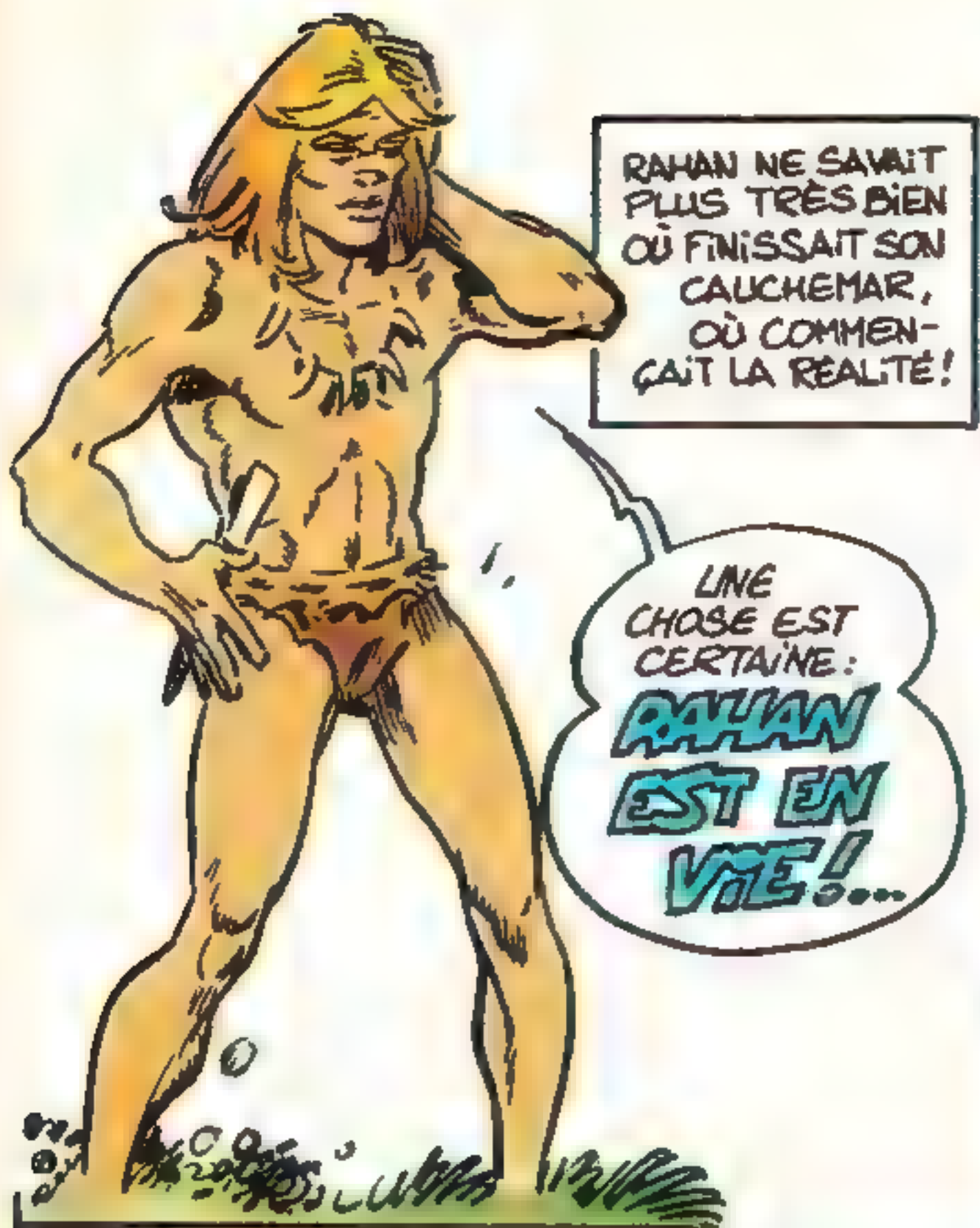
OOH!

EXACTEMENT  
COMME DANS  
SON CAUCHEMAR,  
KOAK-LE-FOURBE  
ÉTAIT SUSPENDU  
À UNE SAILLIE,  
LE TORSE  
PERCÉ DE  
FLÈCHES!



NOTRE CLAN NE POUVAIT  
ADMETTRE UNE TELLE  
VIOLATION DE NOS LOIS,  
DE SON HONNEUR!  
**C'EST À NOS COMPA-  
GNES QU'EST REVENU  
LE SOIN DE  
FAIRE  
JUSTICE!**







# IL ETAIT UNE



**V**otre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.

Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.

Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

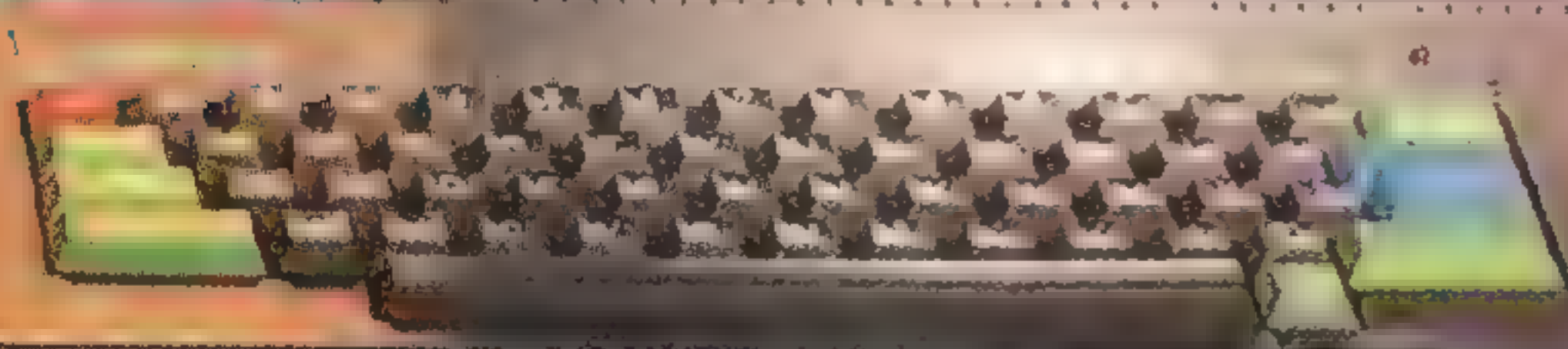
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

\*Prix généralement constaté.



# FOIS LE FUTUR



**CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990<sup>F</sup>\***



Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à: Amstrad France  
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex  
Ligne consommateurs: 46.26 08.83



Mensuel n°17

PIF présente

# HERCULE

LA GRIFFE DU RIRE

Comment  
Réussir Ta  
BOUM!

EN  
CADEAU-FARCE  
LE BONBON  
SAUTEUR!

SUITE 1.50 FS CANADA 2.95 \$



12 F

UN CADEAU DÉMENT : LE BONBON

# SAUTEUR!

EN VENTE 12 F CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



# PIF JEUX

**ET SI ON JOUAIT  
AUX CARTES ?...**

① **TROUVE** le bon chemin  
qui va permettre à l'as de  
cœur de rejoindre sa carte.







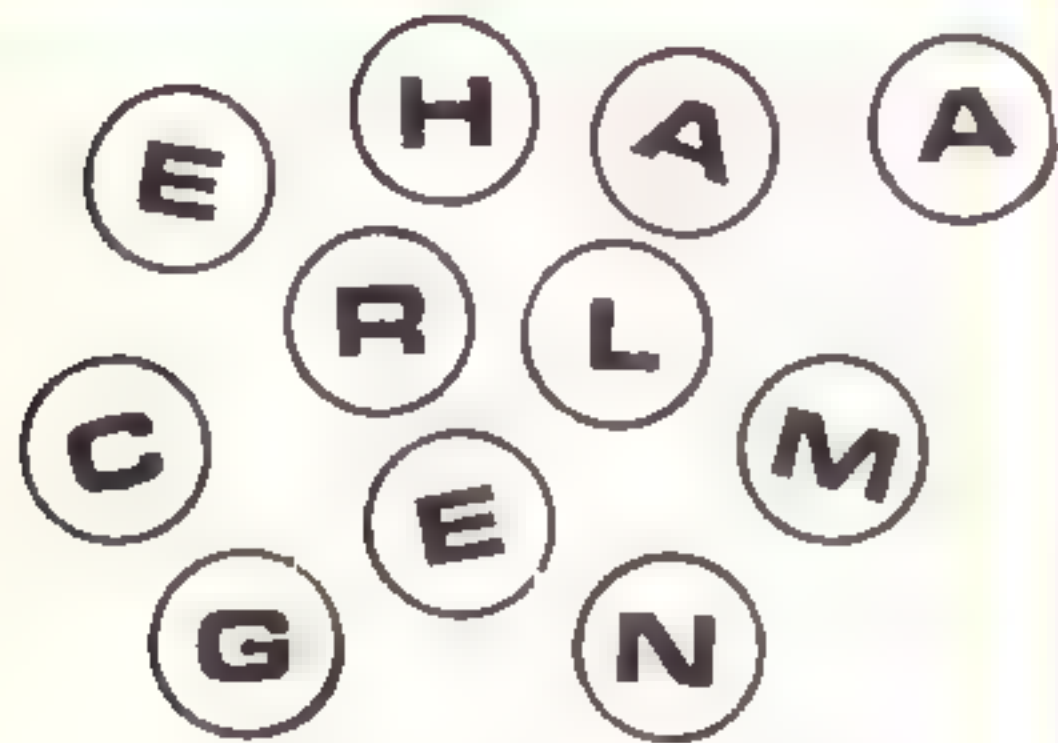
F	U	T
R	O	I

P	A	I	N
D	A	M	E

② PASSE de FUT à ROI et de PAIN à DAME, en ne changeant qu'une seule lettre à chaque ligne.



③ COLORIE 1 en jaune, 2 en bleu ciel, 3 en rouge, 4 en rose, 5 en noir et 0 en blanc.

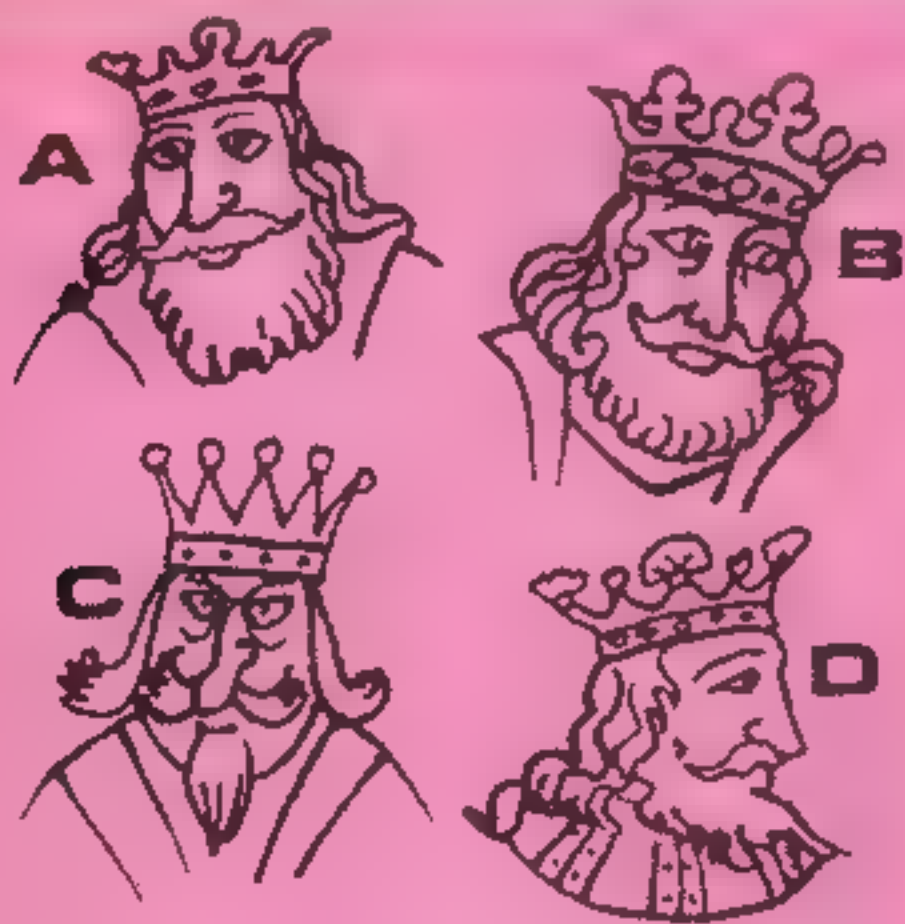


⑥ ASSEMBLE ces lettres pour former le nom d'un roi.

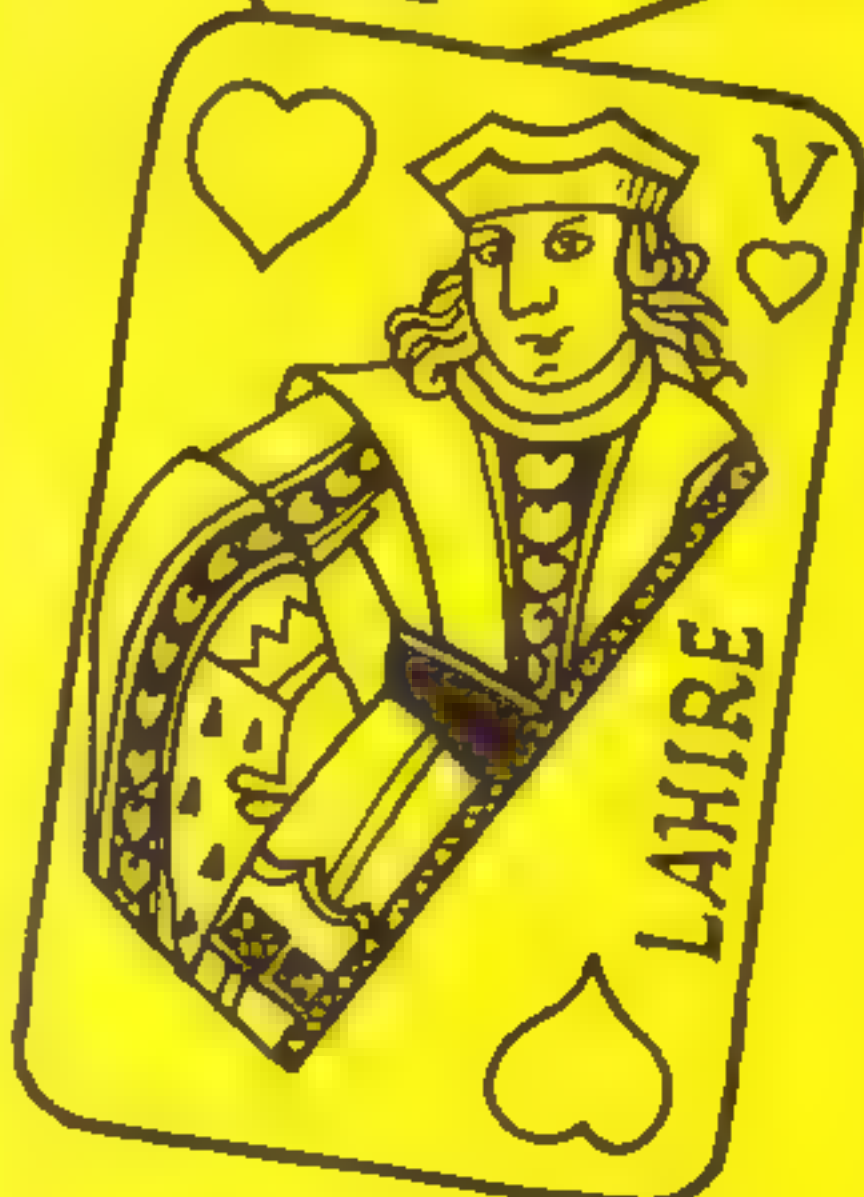


⑦ REGARDE ce valet, puis reporte-toi au jeu 11.

⑧ CHARADE :  
Mon premier est un terrain pour campeurs,  
Mon second est un des cinq sens,  
Mon troisième est une couleur de cheveux,  
Mon tout est un animal sauteur.



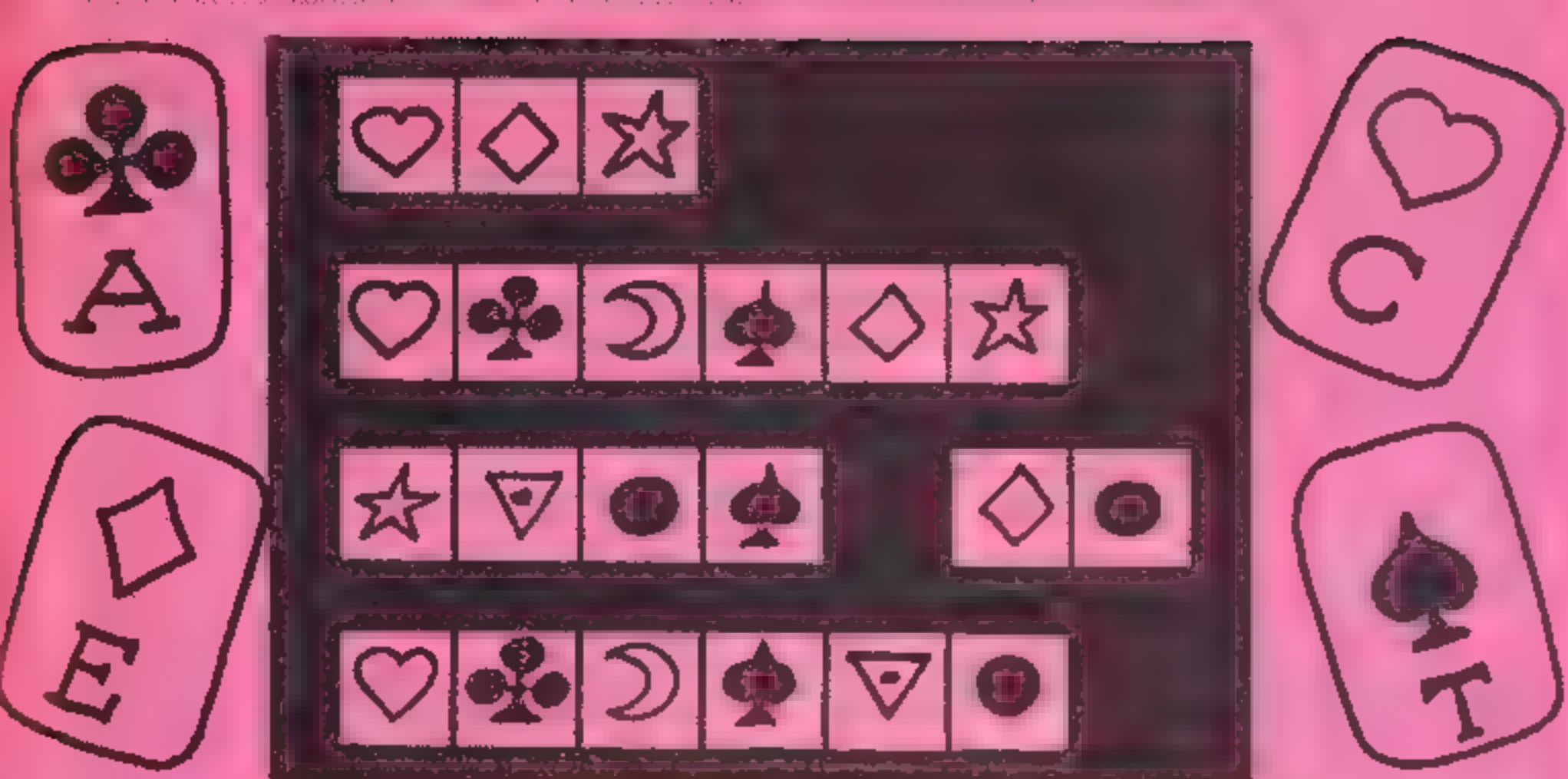
⑨ TROUVE l'intrus parmi ces 4 rois de jeux de cartes.



⑭ PLACE dans la grille tous les noms des rois, reines et valets qui se trouvent autour.





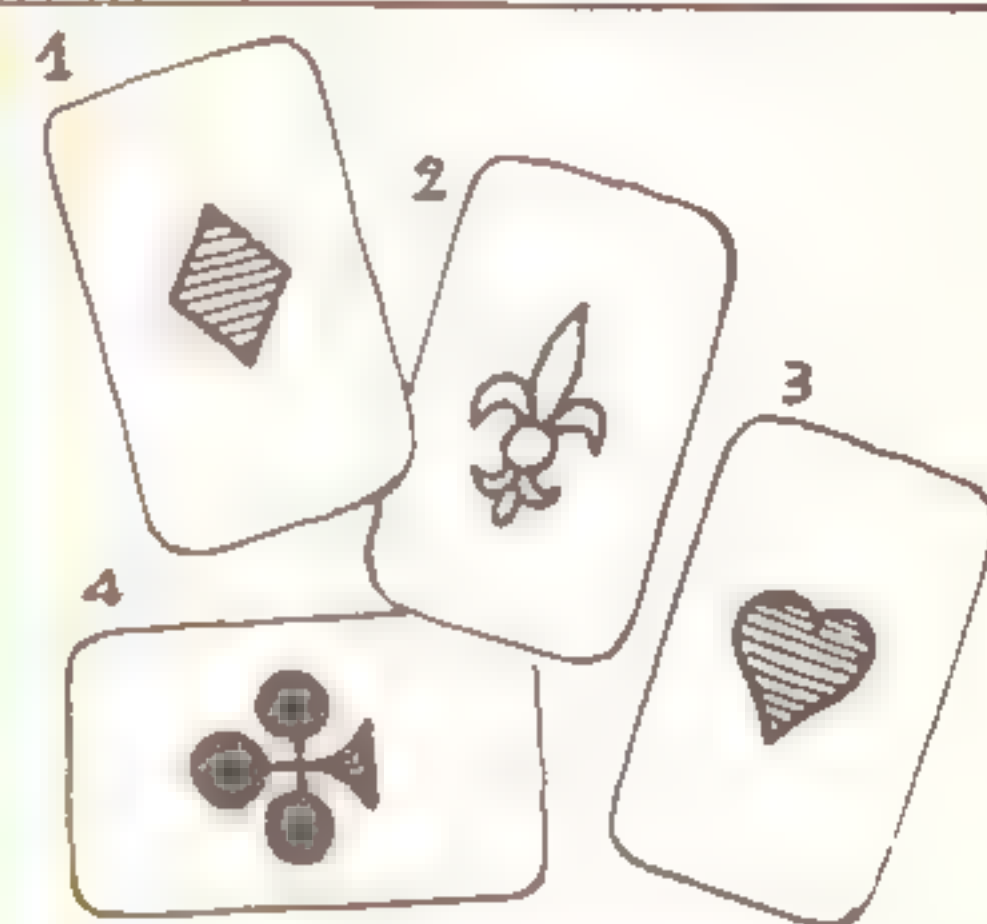


④ DÉCODE ce message, sachant que les 4 as te donnent déjà des lettres.



⑤ RAYE dans la grille (dans tous les sens) les noms de la liste. Il restera alors 5 lettres, qui formeront le nom d'un jeu de cartes.  
PIQUE/COEUR/CAR-  
REAU/TRÈFLE/ROI/  
DAME/VALET/AS/  
BELOTE/DIX/JEU.

B	P	I	Q	U	E	U
E	R	E	M	A	D	A
L	R	O	K	S	J	E
O	E	D	I	X	E	R
T	O	C	O	E	U	R
E	L	F	E	R	T	A
P	V	A	L	E	T	C



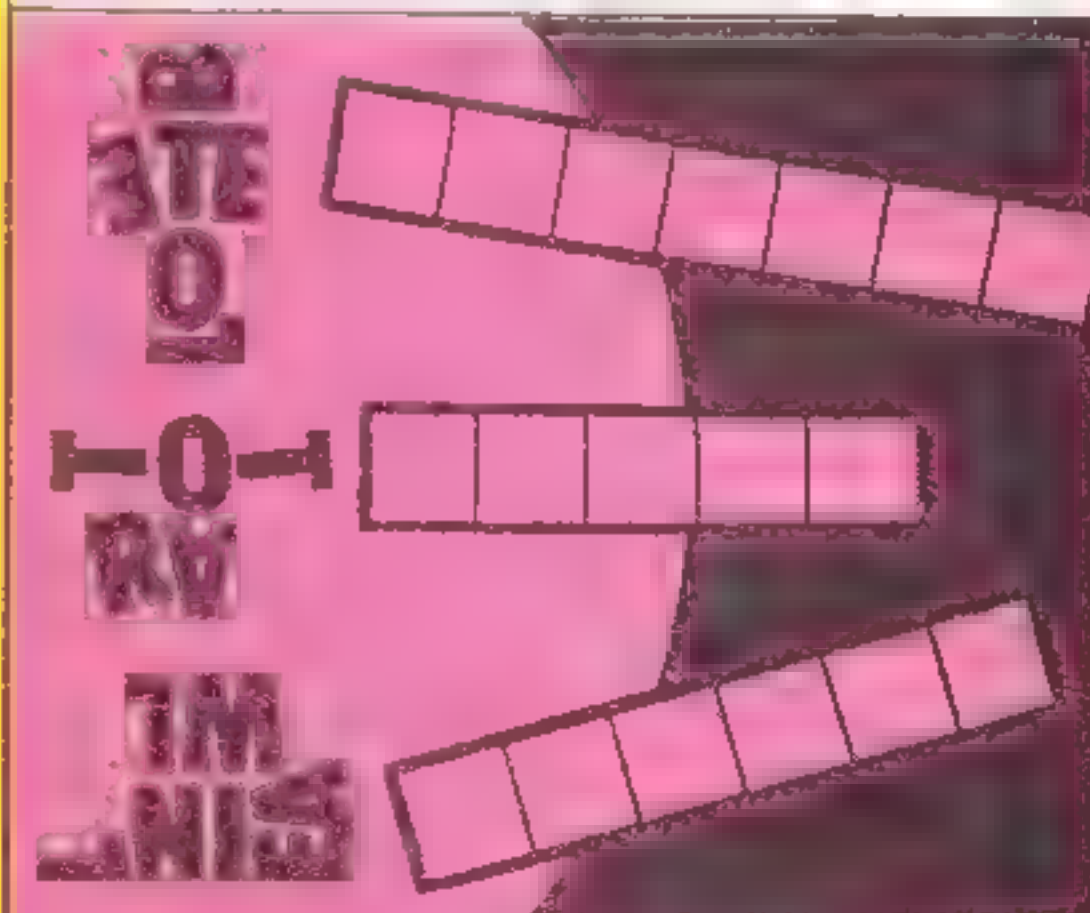
⑩ TROUVE la carte qui ne "colle" pas avec les autres.



⑪ RELÈVE les différences entre ce valet et celui du jeu n° 7.

⑫ DEVINE :

- Pourquoi les mille-pattes ne jouent pas au foot ?
- Un lion, un mouton et un chien sont sous un parapluie. Lequel sera mouillé ?



⑬ INSCRIS trois noms de jeux de cartes avec les lettres de chaque tas.

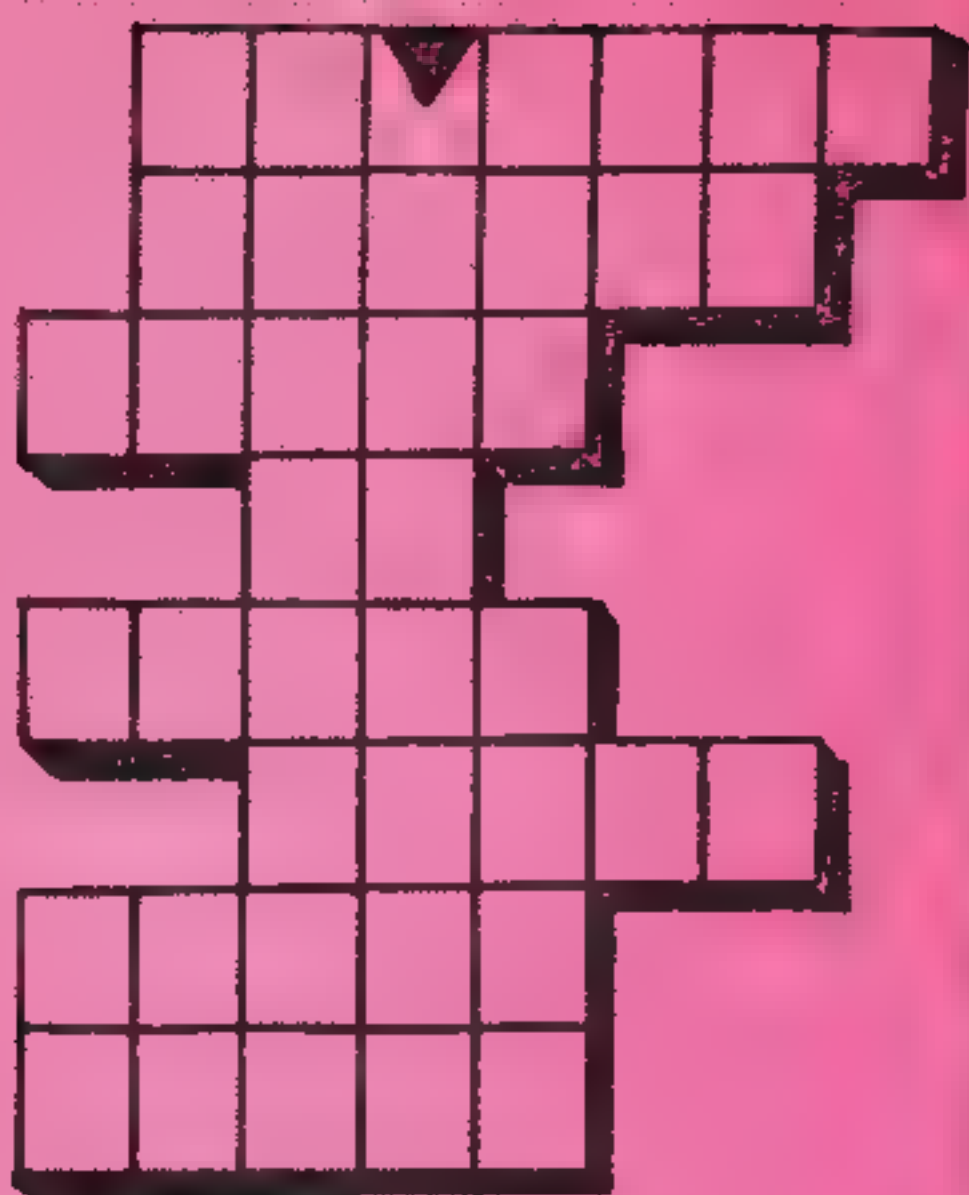


# une énigme de

## ACCIDENT TROUBLANT

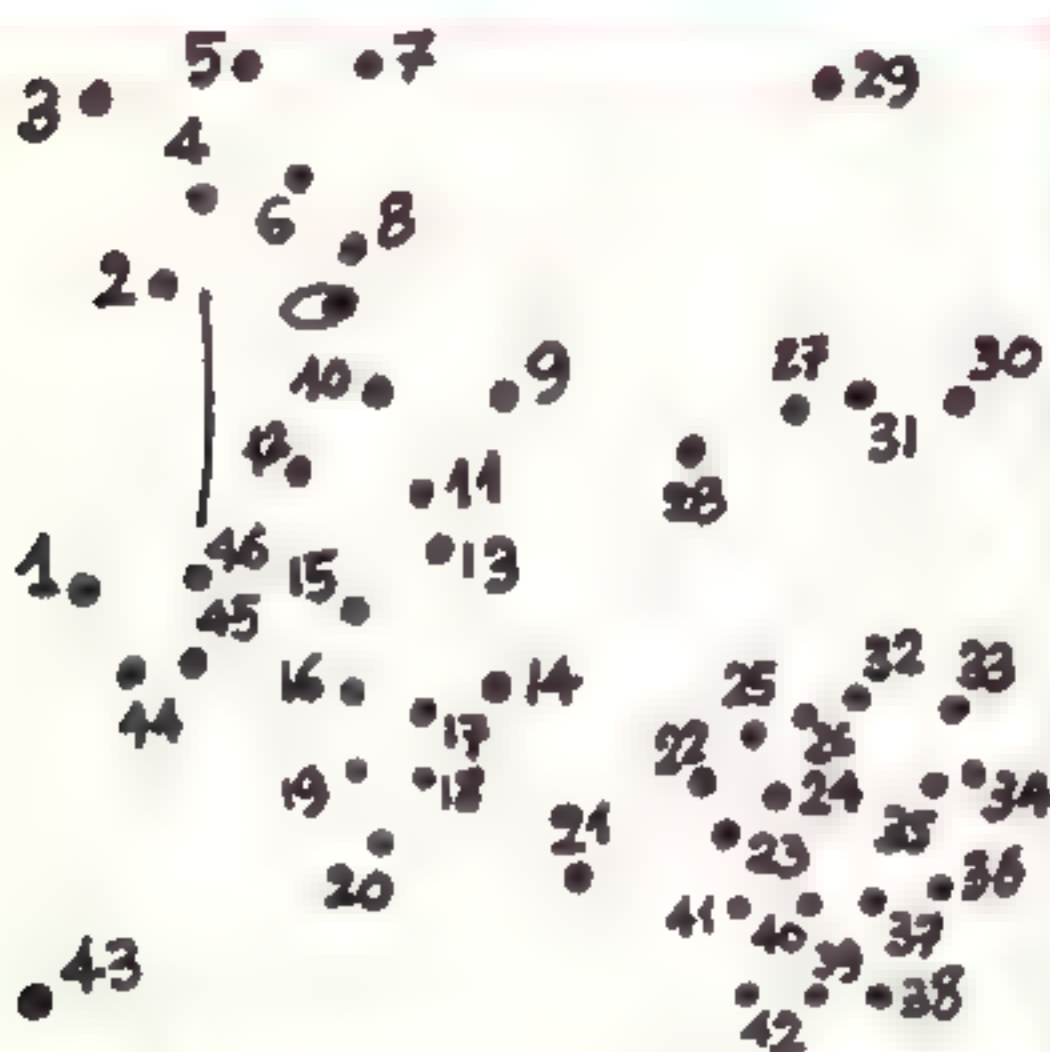


Deux associés, Albert Tomme et Georges Gerry, font une tournée en voiture. Soudain, c'est le drame : la voiture franchit une corniche et tombe dans un ravin.



15 PLACE tous ces mots dans la grille. S'ils sont tous bien placés, tu en liras un 9<sup>e</sup> sous la flèche.

VALET - CARTE - PIQUE  
- WHIST - AS - COEUR -  
TRÈFLE - CARREAU.



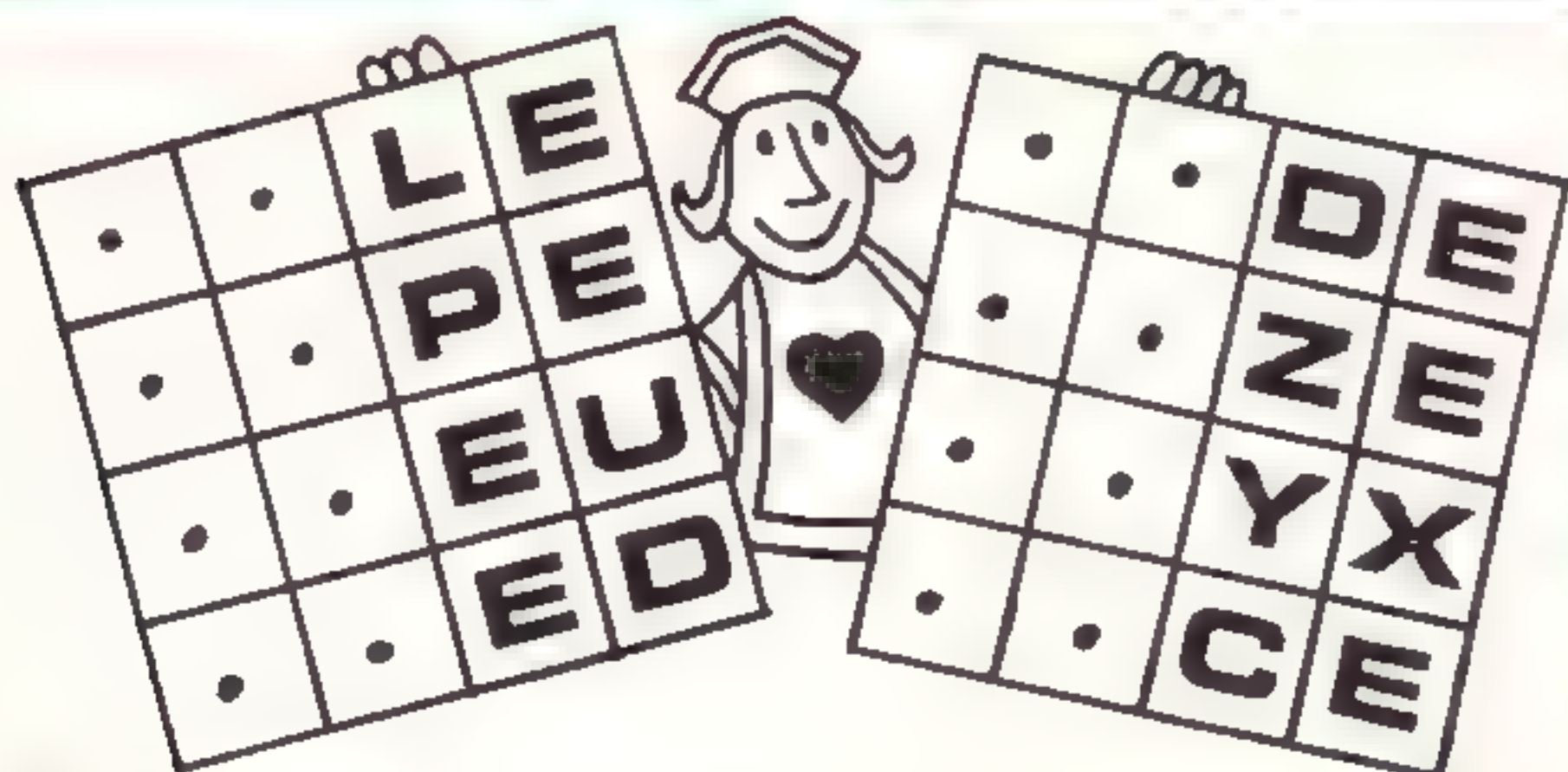
16 RELIE les points 1 à 46, et un personnage apparaîtra...

17 TROUVE un mot de trois lettres.

- La 1<sup>re</sup> est dans CARTE et CARREAU, mais pas dans BELOTE ni dans COUPE.

- La 2<sup>e</sup> est dans BELOTE et COUPE, mais pas dans RAMI ni BRIDGE.

- La 3<sup>e</sup> est dans RAMI et BRIDGE, mais pas dans CARTE ni CARREAU.



18 AJOUTE la même syllabe dans chacun de ces carrés pour former 4 mots. Assemble ensuite ces deux syllabes tu trouveras un autre mot.



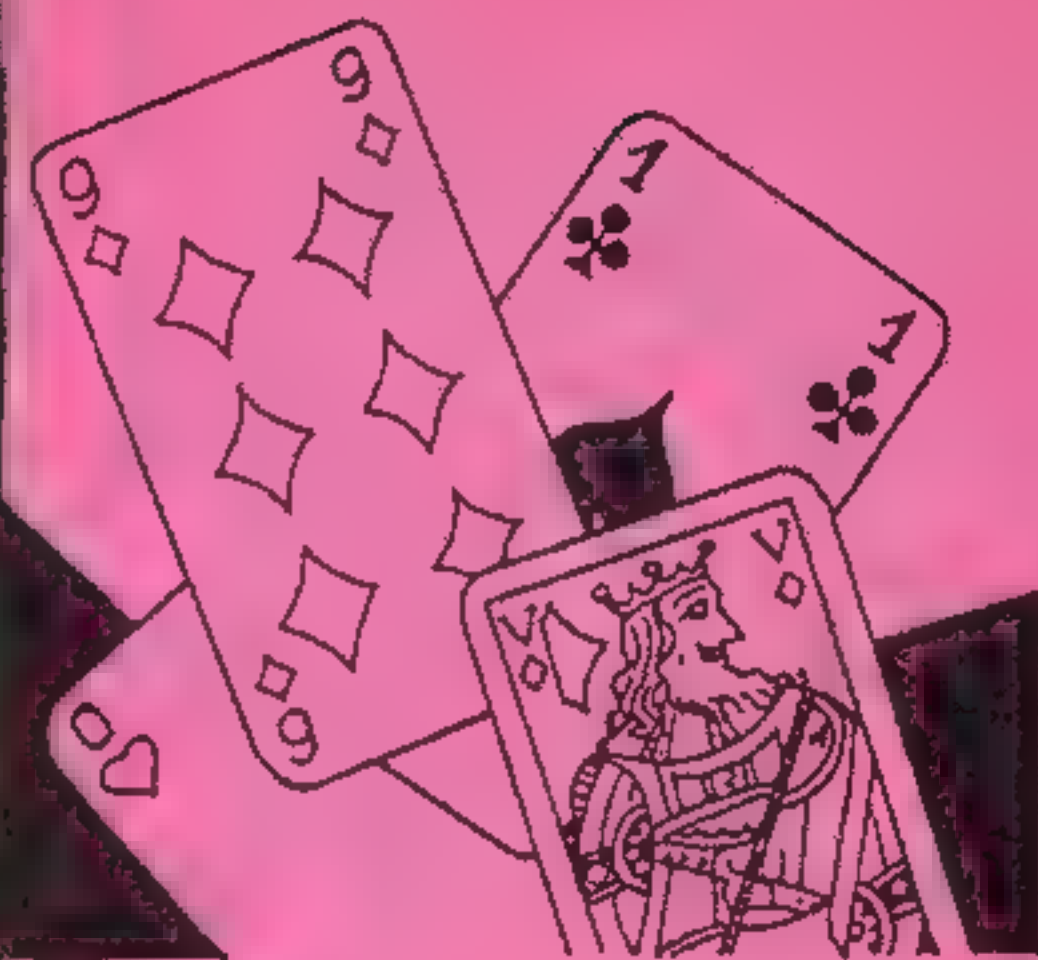
19 COMPTE les cartes qui sont à l'envers.



# TIM



PAR DIRÉCK



**22** TROUVE des anomalies dans ces cartes.

## SOLUTIONS

1. C. 2. • FUT - FAT - RAT - ROT - ROI. • PAIN - PAIE - LAIE - LAME - DAME. 4. « CES CARTES SONT EN CARTON ». 5. POKER. 6. CHARLEMAGNE. 8. Kangourou (camp, goût, roux). 9. C. 10. La carte à la fleur de lys. 11. Sur le valet de droite : Le bonnet. Un revers noir. La ceinture est blanche. Le carreau a disparu. 12. • Le temps de mettre leurs chaussures, le match serait fini ! • Mais qui vous a dit qu'il pleuvait ? 13. MANILLE - TAROT - BELOTE. 14. Horizontalement : PALLAS - ALEXANDRE - CESAR - HOGIER - LAHIRE - JUDITH. Verticalement : CHARLEMAGNE - HECTOR - DAVID - LANCELOT - RACHEL - ARGINE. 15. CARREAU - TRÈFLE - COEUR - AS - WHIST - PIQUE - CARTE - VALET. Verticalement, on peut lire : RÉUS-SITE. 17. ROI. 18. PILE - PIPE - PIEU - PIED. ONDE - ONZE - ONYX - ONCE. Et en réunissant PI et ON, on forme PION. 19. 21 cartes sont retournées. 20. 1. Carte - 2. Osier - 4. Usage - 5. Râler. • I. Cœur - II. As ; Sa - III. Rival - IV. Té ; Ge - V. Errer. 21. CARDE - CARIE - CARME - CARNE - CARPE - TARTRE - CORTE - CARRE. 22. Le 6 de carreau est marqué 9 - l'as de trèfle a un pique en son centre - l'« O » de cœur - le roi de carreau indique « V », comme un valet. 23. Gerry fait croire que c'était Tomme qui conduisait. Or, Tim apprend que c'était en fait Gerry le conducteur. Pensant que l'associé, mort, ne pouvait le contredire, Gerry a donc menti...

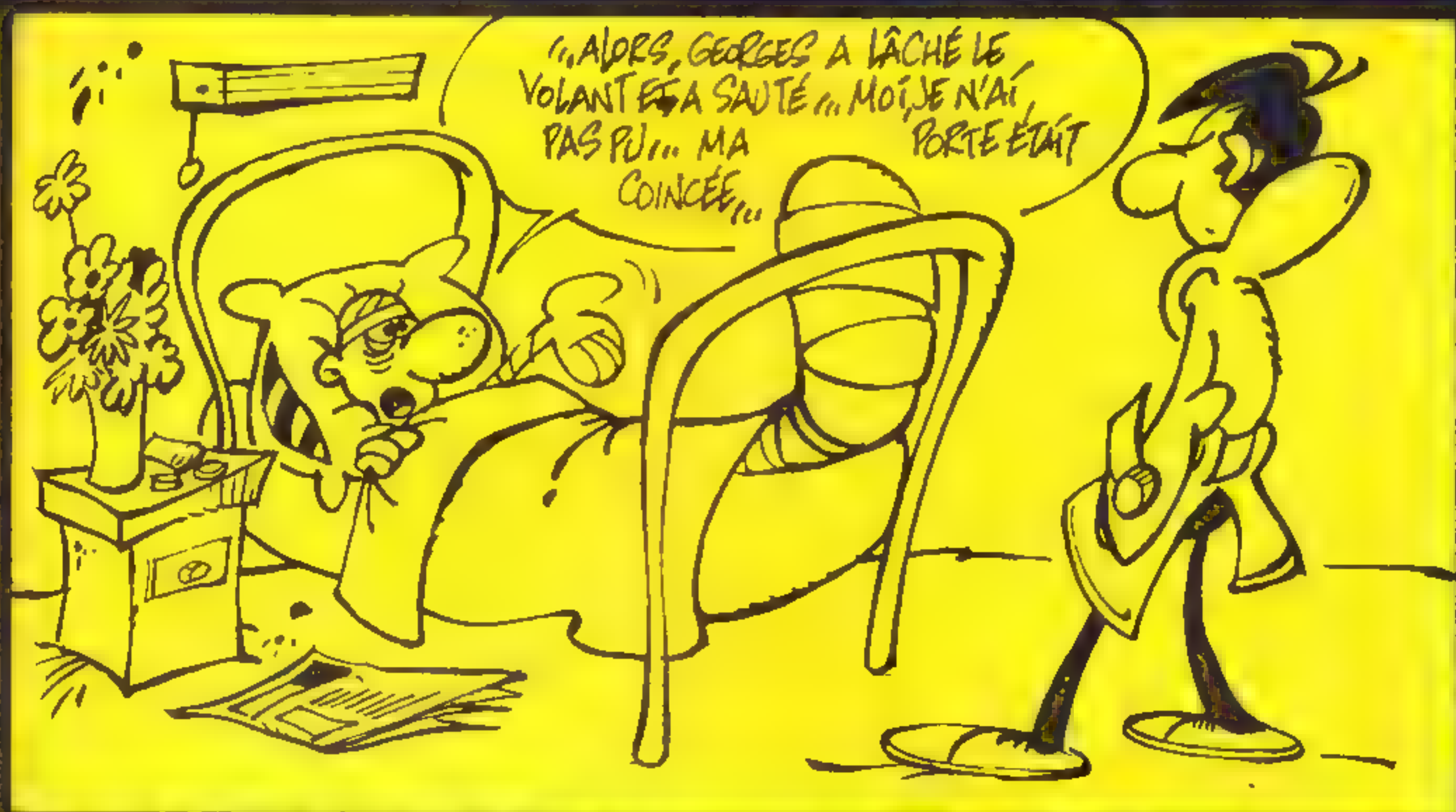
« PAUVRE ALBERT ! J'AI PERDU UN ASSOCIÉ... MAIS SURTOUT UN AMI... »



« EN PLEINE DESCENTE IL M'ADIT : "SAUTE ! JE N'AI PLUS DE FREINS !" QUELLE HORREUR ! »



« ALORS, GEORGES A LÂCHÉ LE VOLANT ET A SAUTÉ... MOI, JE N'AI PAS PU... MA COINCÉE... »



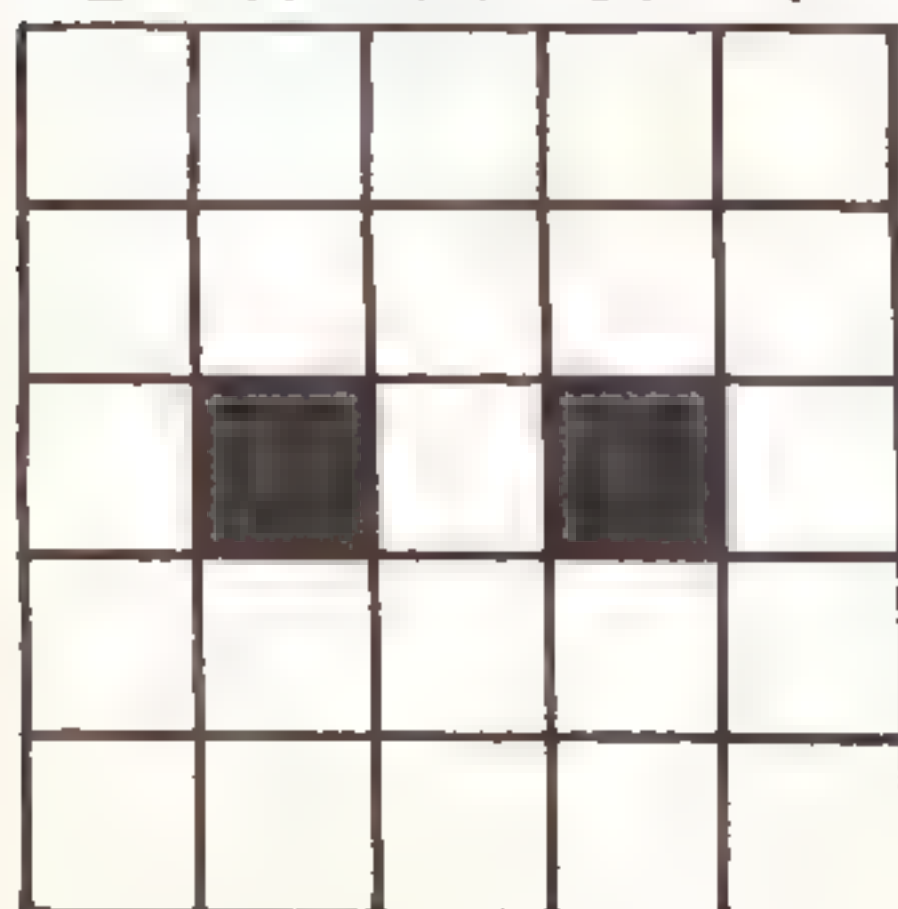
Georges Gerry pense qu'il est le seul survivant. Mais les médecins sauvent Albert Tomme. Tim se rend alors à son chevet. Ses soupçons se confirment. Et toi ?

I II III IV V

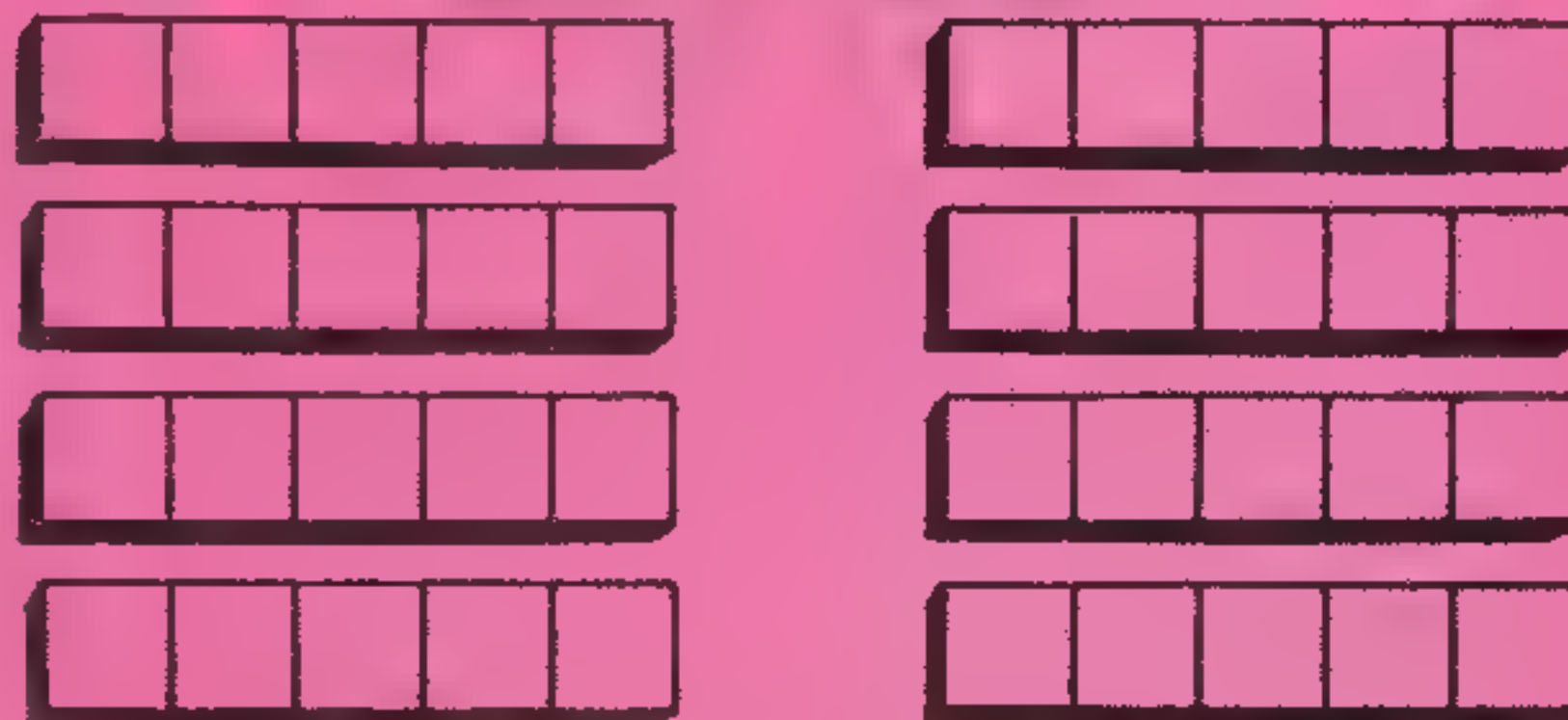
**20** CROISE LES MOTS :

Horizontalement : 1. Pour jouer - 2. Pour faire les paniers - 4. Utilité - 5. Rouspéter.

Verticalement : I. Se trouve dans tous les jeux de cartes - II. Une des cartes ; A lui - III. Opposant - IV. Règle ; La fin du manège - V. Marcher sans but.




♥ ♣ CARTE ♦ ♠



**21** CHANGE une seule lettre au mot CARTE, et obtiens huit nouveaux mots.



A large, lush green evergreen tree stands in the foreground, its branches spreading out. In the background, a family consisting of an adult and two children is silhouetted against a bright, hazy sky. The scene is set on a grassy hill overlooking a body of water and a distant cityscape. The text is overlaid on the upper part of the tree.

**CET ARBRE  
A ÉTÉ PLANTÉ LE 24 NOVEMBRE 1987,  
IL Y A 30 ANS.**





## DANS 3 SEMAINES DANS PIF

Dans 3 semaines, Pif te donne un fantastique rendez-vous avec:

### • UN GADGET EXCEPTIONNEL:

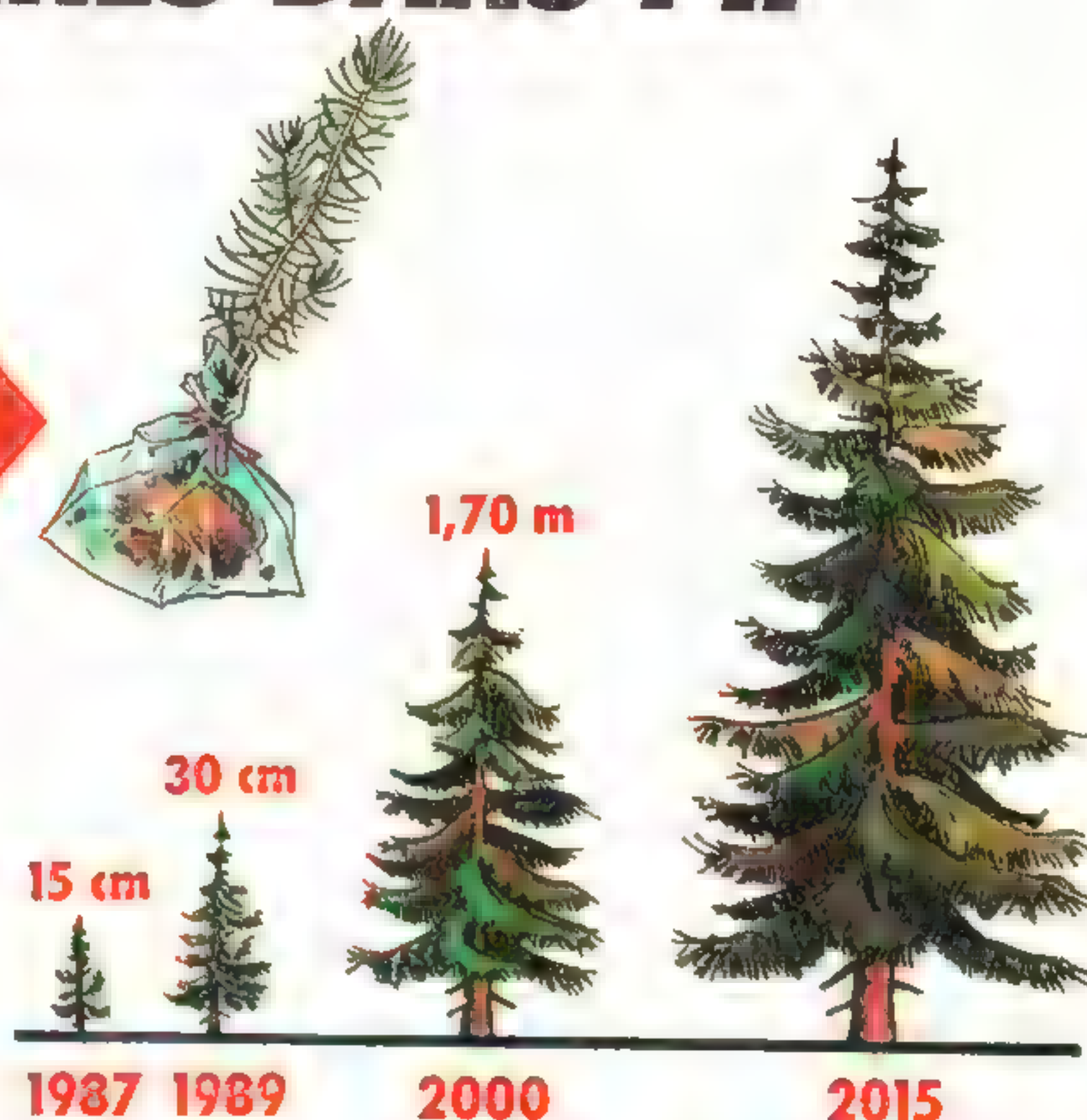
un vrai sapin de 15 cm, âgé de 2 ans, qui grandira avec toi.

### • UN CAHIER VERT,

Supplément de 16 pages.

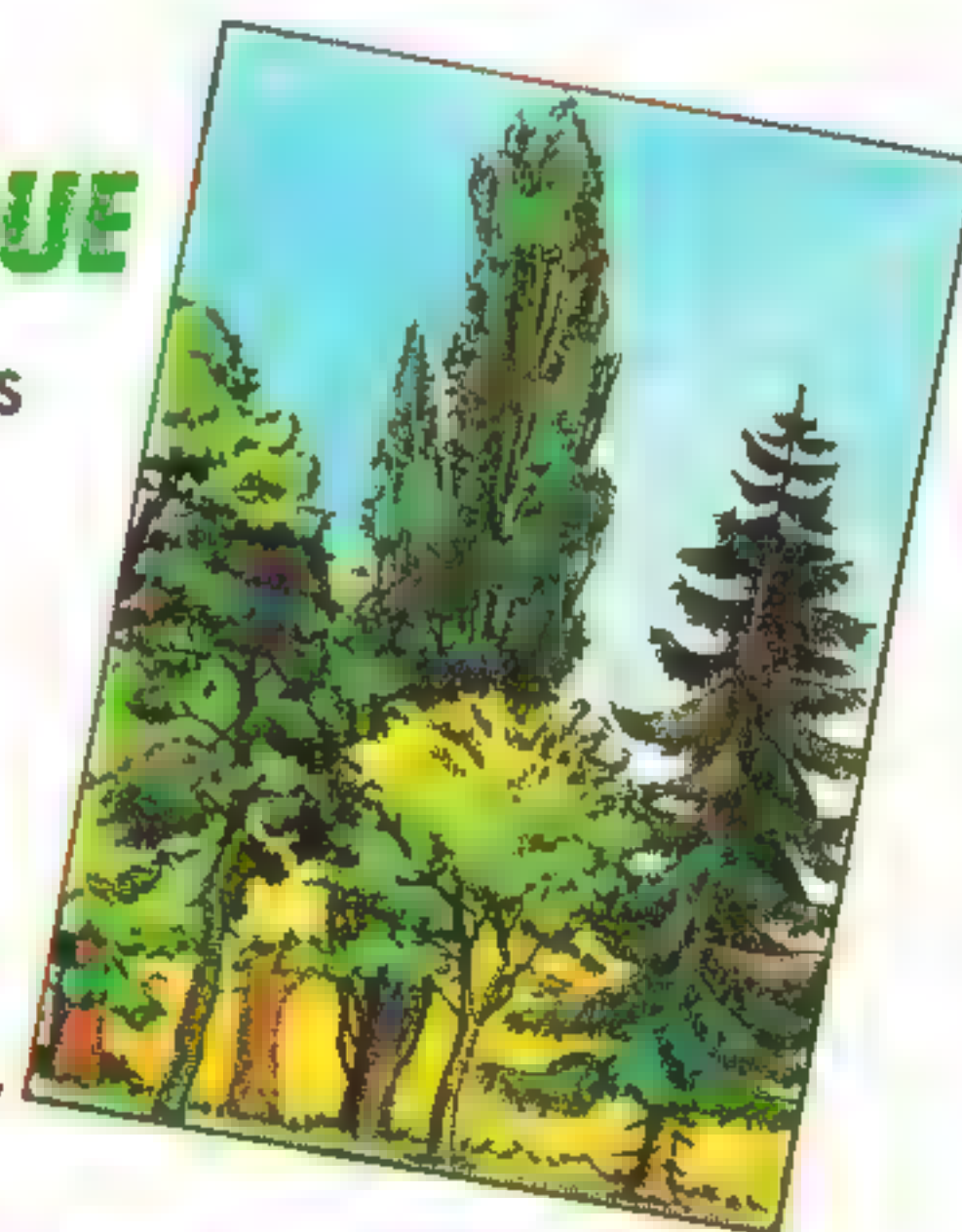
Tout savoir sur les forêts d'Europe, leur rôle pour la vie, les dangers qui les guettent, leur avenir.

Tous les conseils de Nicolas le jardinier pour bien faire pousser ton arbre.



### • UN MAGNIFIQUE POSTER:

les arbres de nos forêts.

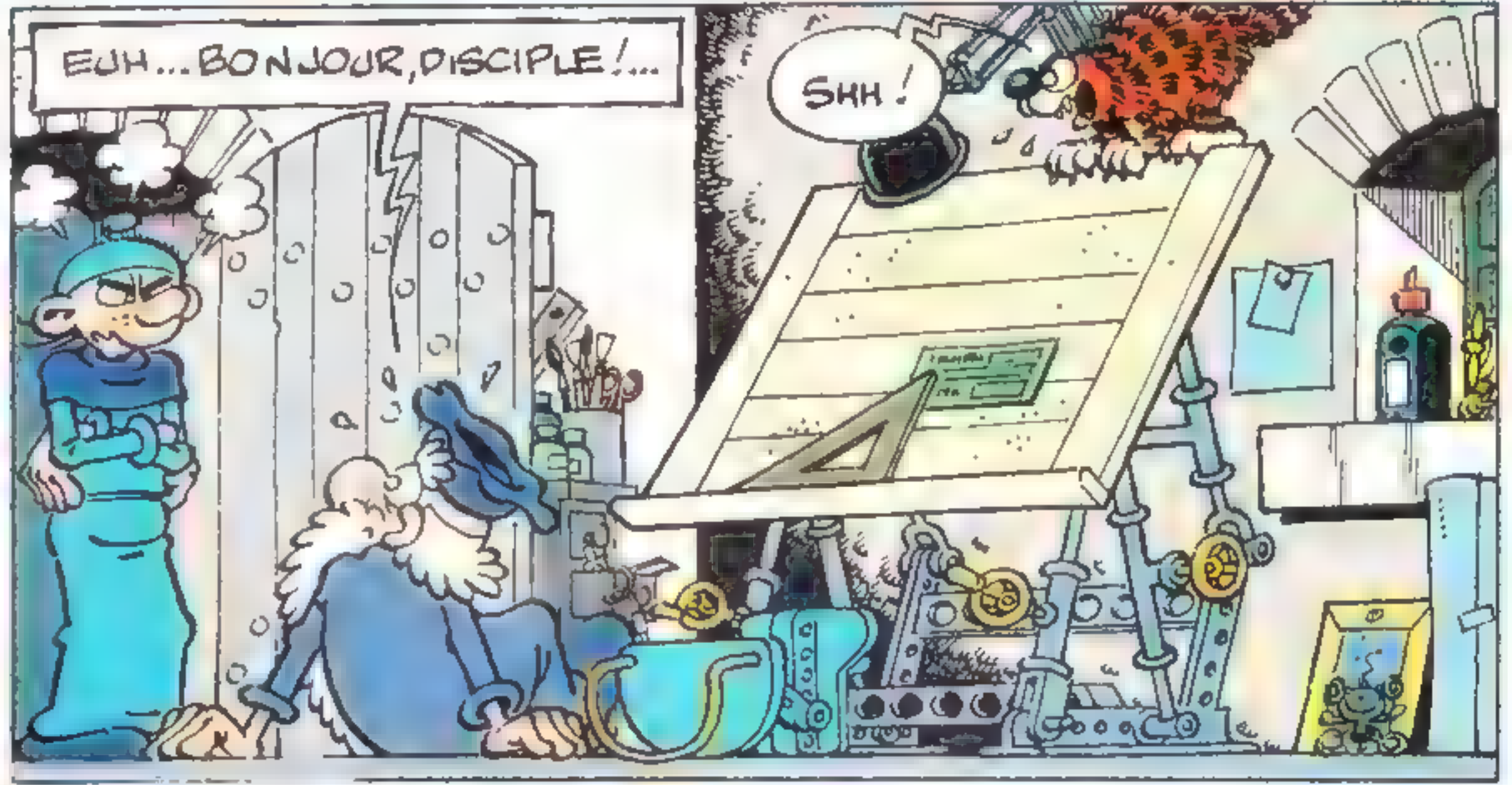
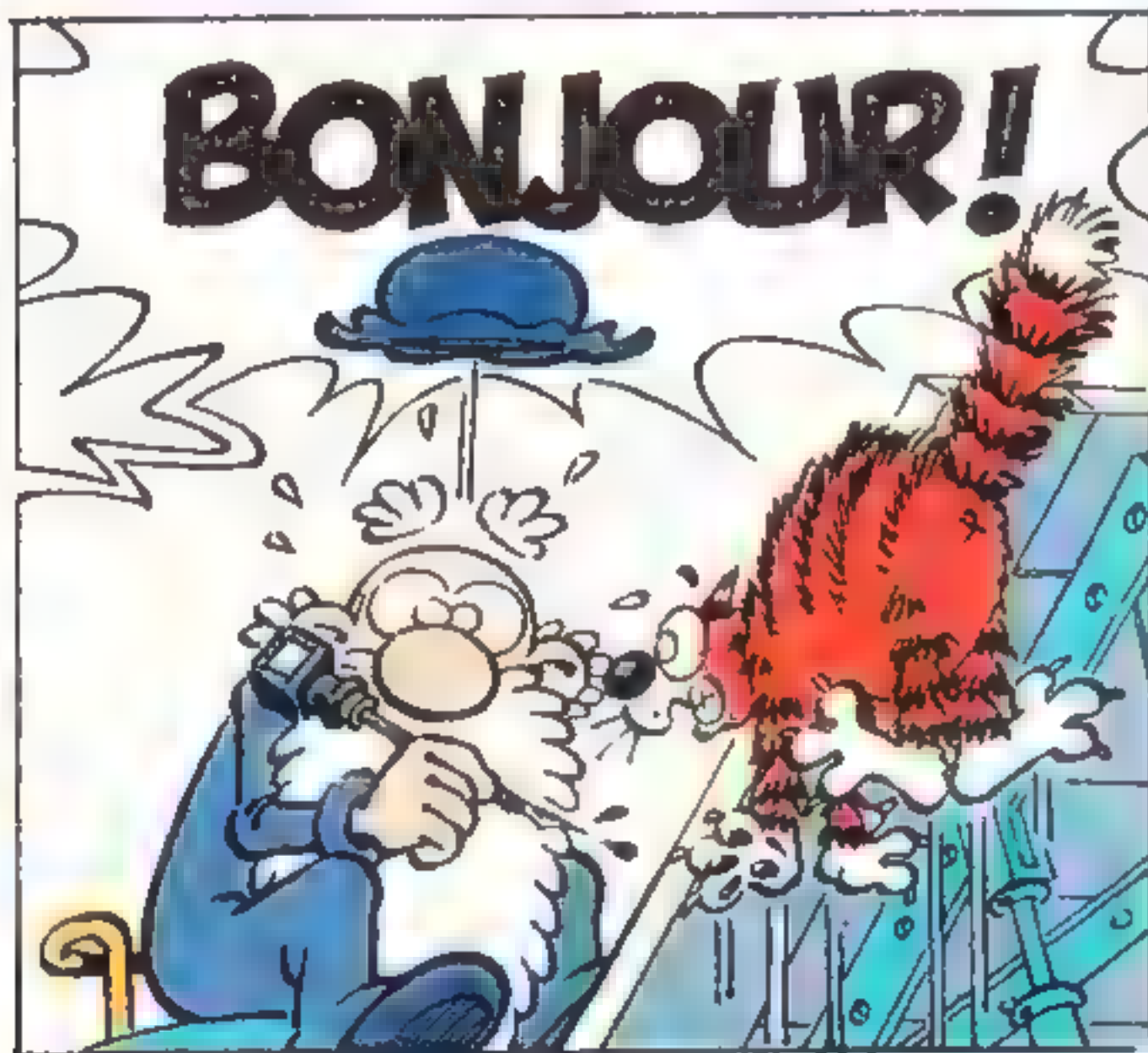


**LE 24 NOVEMBRE 1987**

# UN ARBRE DANS TON JOURNAL

## IL VA GRANDIR AVEC TOI





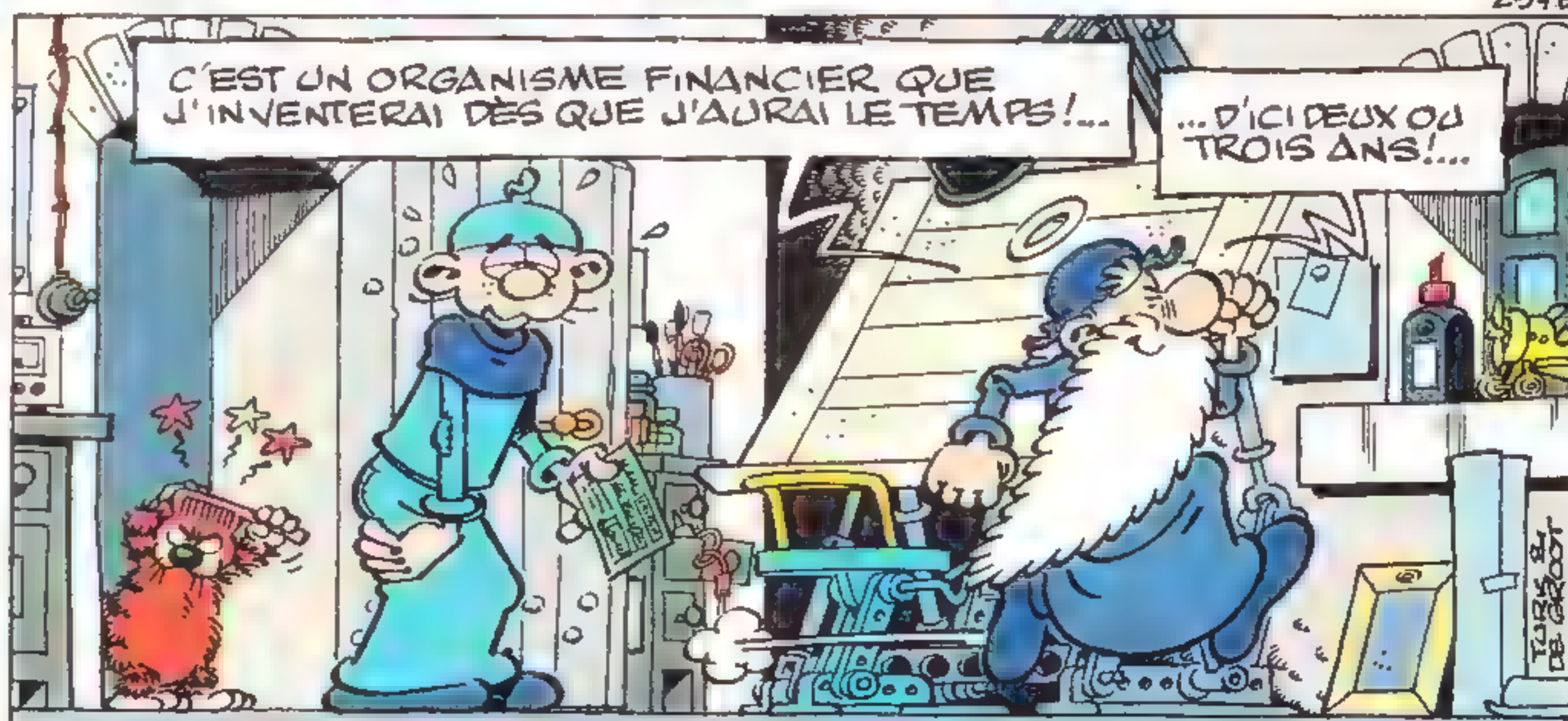
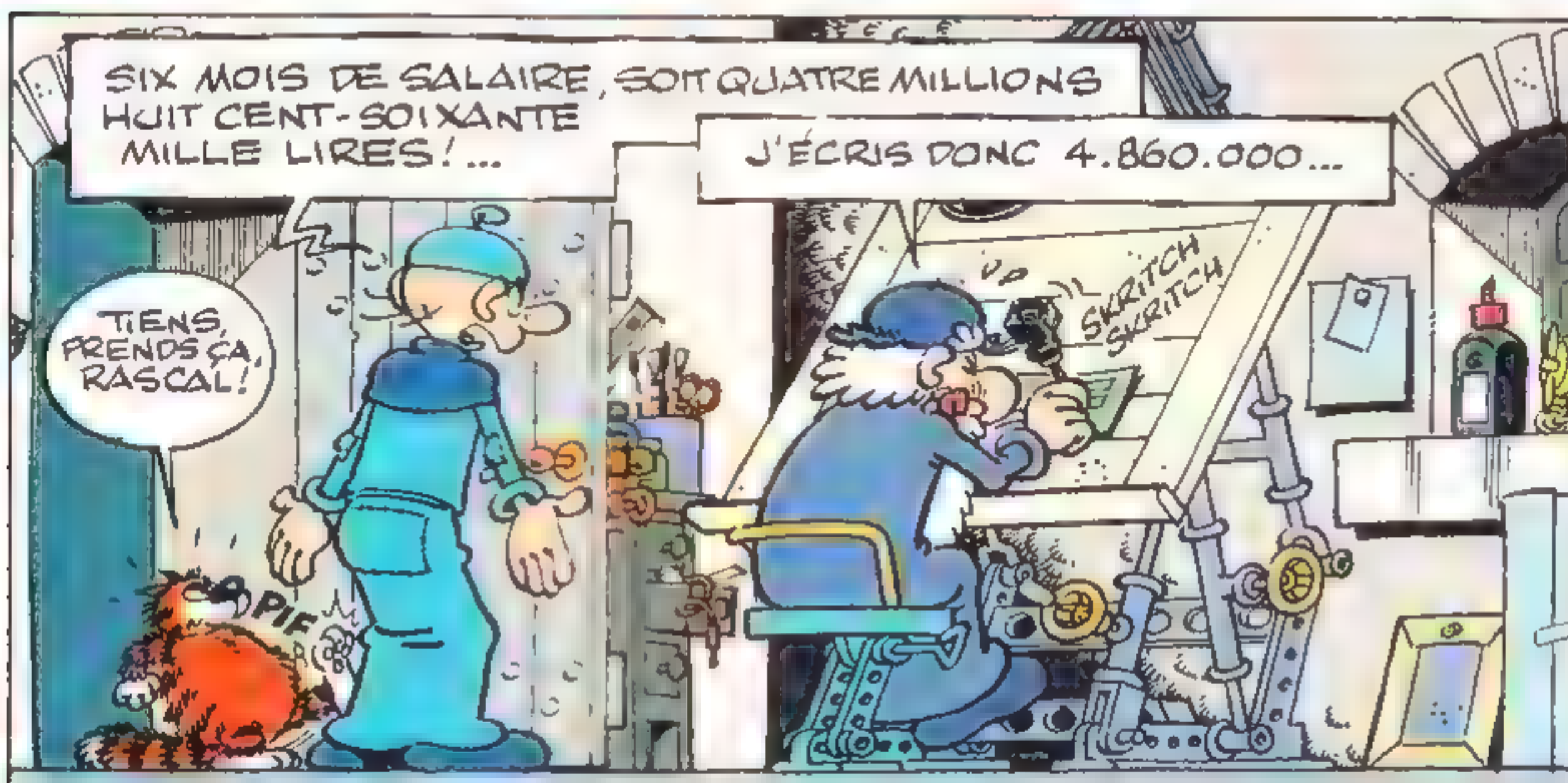
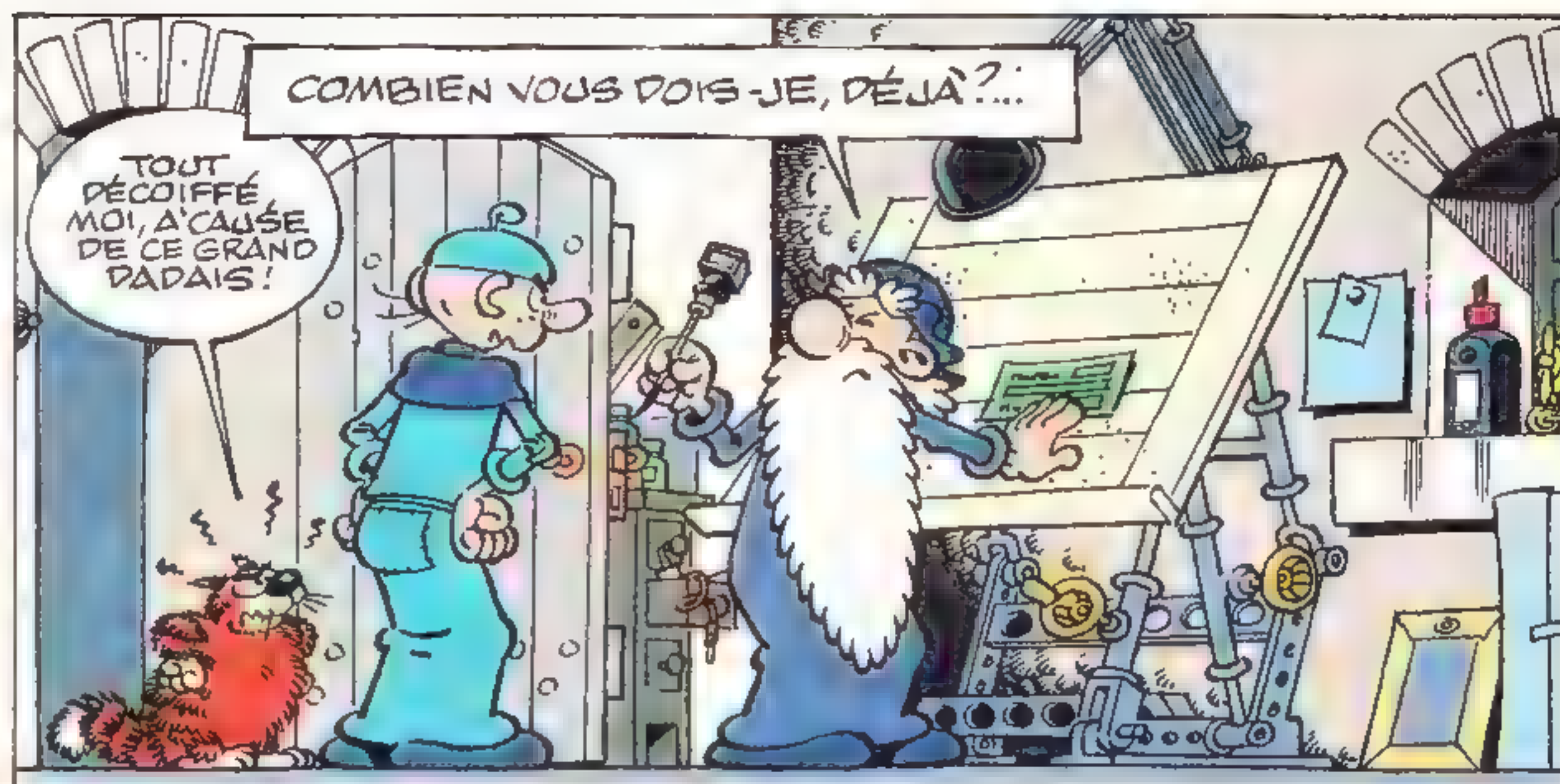
© DARGAUD ÉDITEUR



257.A







257B



# GADGET PIF

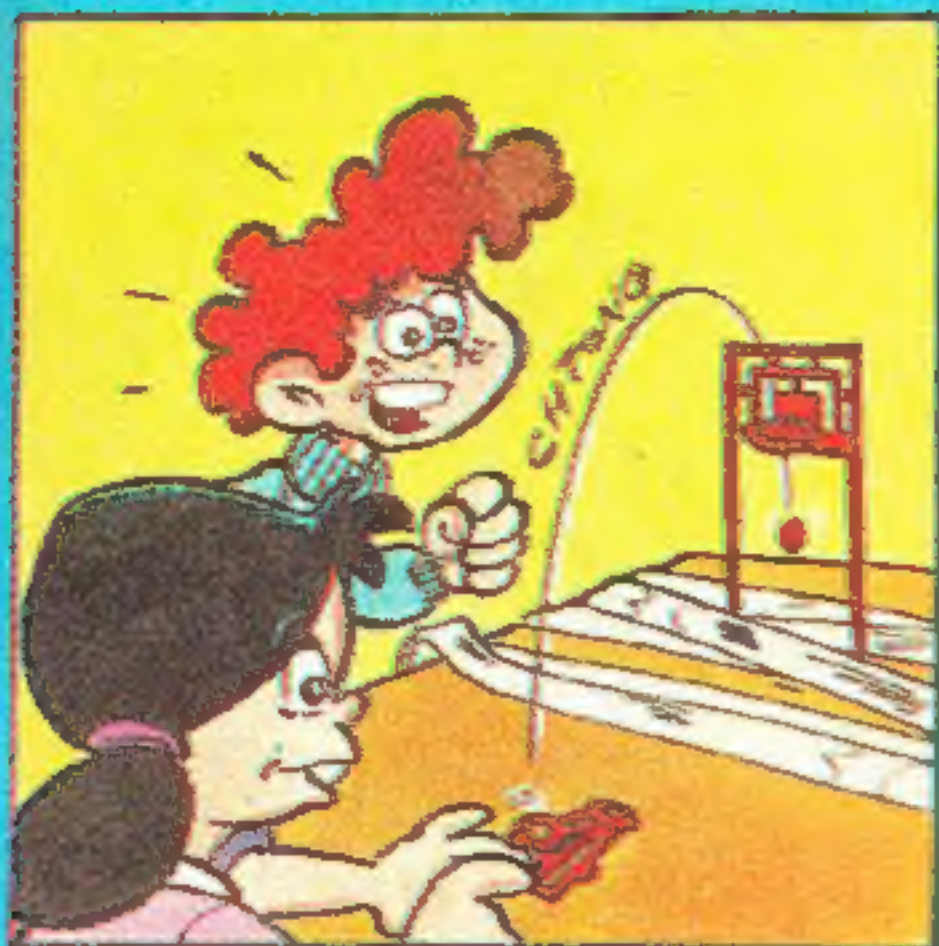
## LE BASKET DE TABLE

Jouer au basket dans la chambre !  
Et pourquoi pas !  
Même pas besoin de chaises.  
Une table rare  
très bien l'affaire  
comme terrain  
réglementaire.  
C'est le basket  
de table !





# UN NOUVEAU SPORT : LE BASKET DE TABLE



**P**our commencer, place ton lanceur à 50 cm du panier. L'entraînement

consiste à réussir le plus grand nombre de paniers. A titre de comparaison, le basketteur Buny Levitt, recordman du monde, en a aligné 499 !

Tu as tout intérêt à fixer solidement ton panier à la table, au moyen de ruban adhésif double face, ou en posant un livre sur la base. Il serait bon que tu entoures ton terrain d'une bande de papier ou de carton, afin de ne pas aller repêcher ta balle aux cinq cents

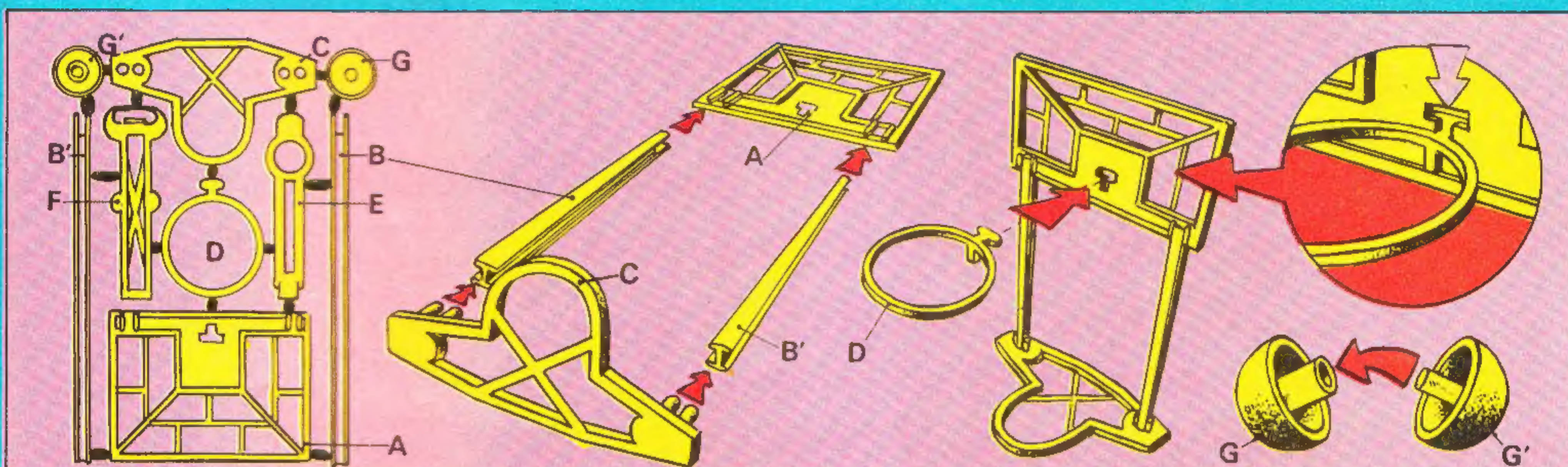
diabes !

Une fois bien entraîné, tu peux commencer le match



contre ton adversaire. Chacun joue à son tour. Il faut totaliser tes 10 paniers - 10 points - avant l'adversaire. La seconde manche se joue en reculant ton lanceur de 20 cm, et ainsi de suite. Il y a 5 manches, la dernière se jouant donc à 1,30 m du panier. Le gagnant du match est celui qui totalise le plus de manches.

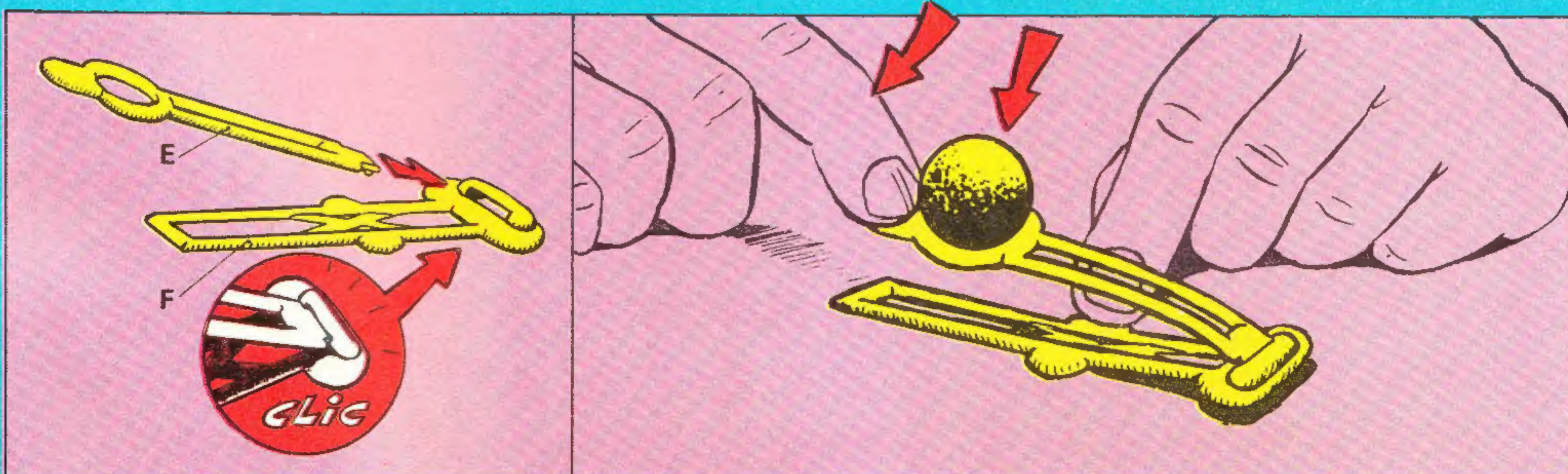
S'il te manque des balles, tu peux toujours en fabriquer avec de la mie de pain ou de la pâte à modeler.



## MONTAGE DU PANIER

Dégrappe et ébarbe soigneusement toutes les pièces de ton gadget. Prends la pièce A et installe les montants B et B' à l'aide des fentes, comme indiqué sur le dessin.

Adapte ensuite cet ensemble sur le socle C, en faisant pénétrer le bas des pièces B et B' entre les ergots de C. Mets alors en place le panneau D dans son logement (la petite butée de l'anneau vers le bas).



## MONTAGE DU LANCEUR ET DE LA BALLE

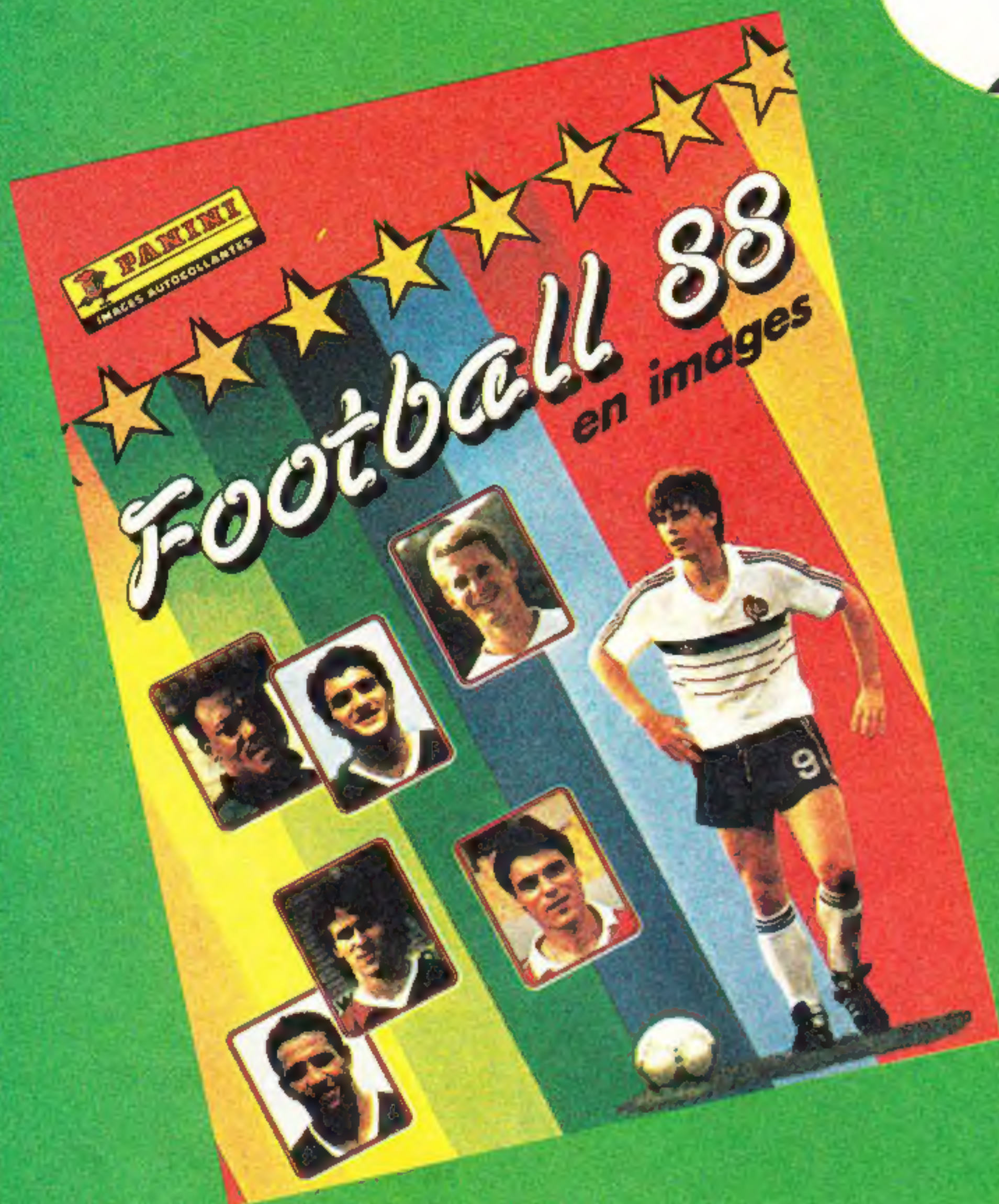
Enfonce bien à fond les pièces E et F l'une dans l'autre. Fais de même avec G et G'. Ça y est, ton gadget est prêt à fonctionner.

## COMMENT JOUER ?

Pose ton panier de basket sur une table. Pour améliorer sa stabilité, scotche le support C. Pose la balle sur le lanceur, mets-toi à 50 cm du panier, et tire ! Tu appuies sur l'extrémité de E, et tu relâches brusquement.



*Ça alors !  
Il arrive déjà*



La semaine prochaine,  
PIF t'offrira  
**le Foot PANINI 88**  
avec le poster des Coupes d'Europe  
+ 8 images pour commencer  
ta collection.

Tu découvriras aussi comment recevoir  
le **Diplôme de l'Union Nationale  
des Footballeurs Professionnels**  
plus d'autres surprises encore !...



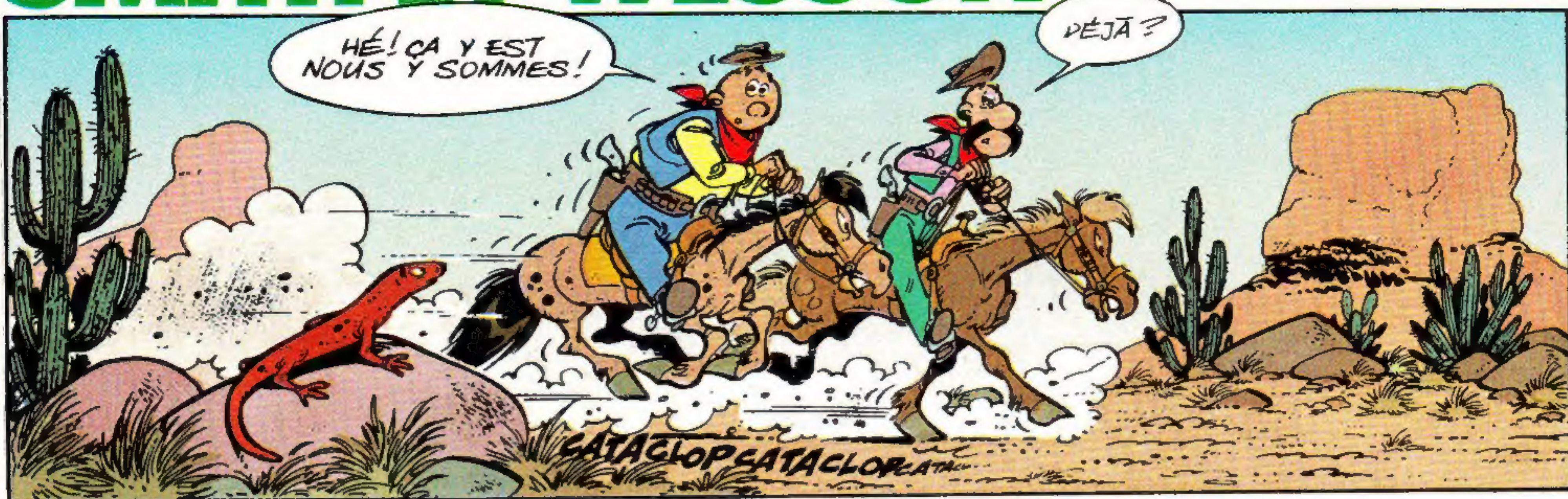
**PANINI**

*c'est vraiment super !*

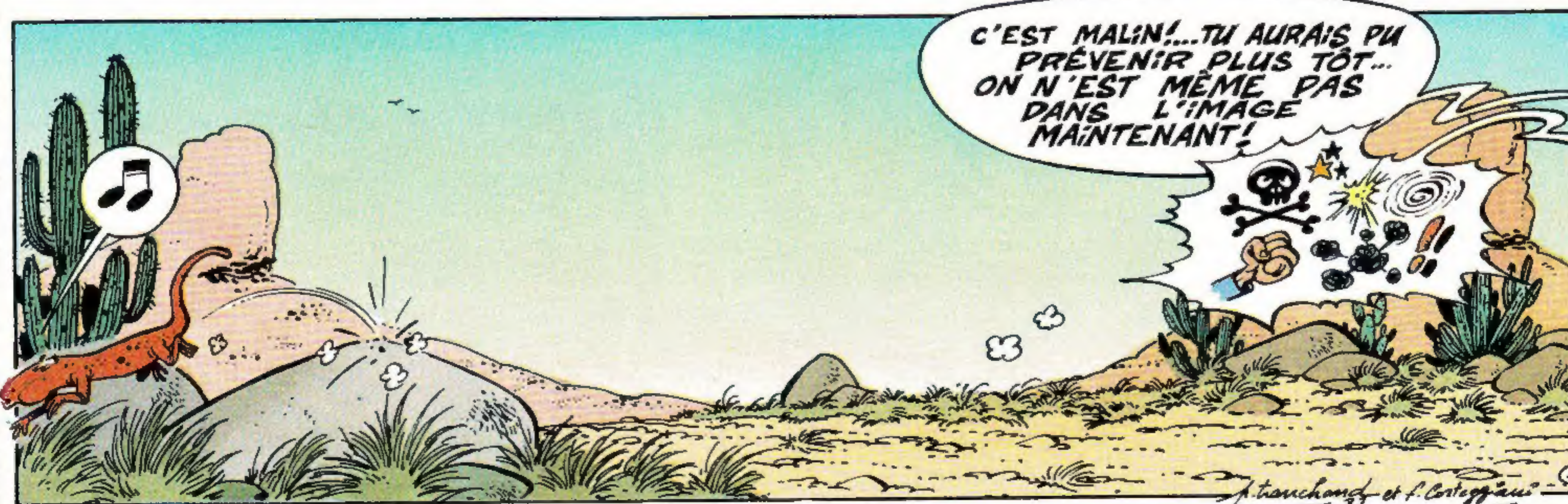
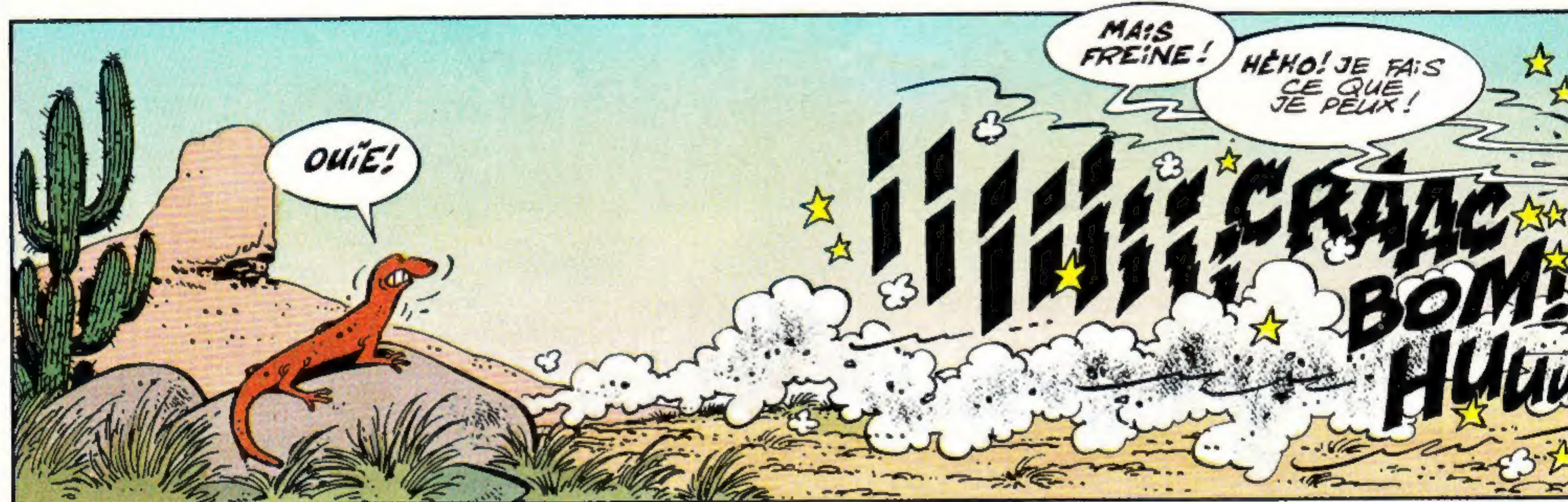


© V.M.S. PUBLICATIONS/PIF GADGET 146, rue du Faubourg Poissonnière. 75010 PARIS. Tél. : 42 81 91 03. **Directeur de la publication** : Jean-Claude Le Meur. **Directeur de la rédaction** : Robert Andreucci. **Rédacteur en chef** : Claude Bardavid. **Secrétaire générale** : Nicole Marliac. **Rédaction** : Claude Bardavid, Francine Dal, Anne-Marie Schropff (responsable B.D.), Gilbert Favrie. **Directeur artistique** : Sacha Kleinberg. **Secrétaire de rédaction** : Gilbert Favrie. **Marketing** : Jean-Pierre Soupa (Directeur). **Commercial** : Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.), Michel Profit (VMS-IM Abonnements), Tél. : (16-1) 48 05 07 97. **Ventes Internationales** : Alain Lesaint. **Publicité** : Média-Cosmos, 4, rue Richepanse, 75001 PARIS. Tél. : 42 96 16 53. Eliane Dalouche (Directrice de publicité), Isabel Stron, Dominique Auvitu (Chefs de publicité).





© Ed. VAILLANT 2209



SCÉNARIO : F. CORTEGGIANI ; DESSINS : P. TRANCHAND.